



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
CAMPUS CUIABÁ- MT

DIANA DE SOUZA MOURA

**JOGOS ELETRÔNICOS: POSSIBILIDADES E CONTRIBUIÇÕES DO CONTEÚDO  
NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

CUIABÁ- MT  
2023



## Dados Internacionais de Catalogação na Fonte.

M929j Moura, Diana de Souza.  
JOGOS ELETRÔNICOS [recurso eletrônico] : possibilidades e contribuições do conteúdo nas aulas de Educação Física / Diana de Souza Moura. -- Dados eletrônicos (1 arquivo : 109 f., il. color., pdf). -- 2023.

Orientadora: Ana Carrilho Romero Grunennvaldt.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Mato Grosso, Faculdade de Educação Física, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Cuiabá, 2023.

Modo de acesso: World Wide Web: <https://ri.ufmt.br>.

Inclui bibliografia.

1. jogos eletrônicos. 2. educação física. 3. ensino fundamental. I. Grunennvaldt, Ana Carrilho Romero, *orientador*. II. Título.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Permitida a reprodução parcial ou total, desde que citada a fonte.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA - PROEF

FOLHA DE APROVAÇÃO

TÍTULO: JOGOS ELETRÔNICOS: POSSIBILIDADES E CONTRIBUIÇÕES DO CONTEÚDO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

AUTORA: MESTRANDA Diana de Souza Moura

Dissertação defendida e aprovada em 28 de fevereiro de 2023.

COMPOSIÇÃO DA BANCA EXAMINADORA

Profª Dra. Ana Carrilho Romero Grunennvaldt (Presidente Banca / Orientadora)

Profª Dra. Larissa Beraldo Kawashima (Examinadora Interno)

Profª Dra. Raquel Firmino Magalhães Barbosa (Examinadora Externo)

Profª Dra. Luciane de Almeida Gomes (Examinadora Suplente)

Prof. Dr. Doutor Moacir Juliani (Examinador Suplente)

Cuiabá, 28 de fevereiro de 2023.



Documento assinado eletronicamente por Larissa Beraldo Kawashima, Usuário Externo, em 30/03/2023, às 17:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por ANA CARRILHO ROMERO GRUNENNVALDT, Docente da Universidade Federal de Mato Grosso, em 30/03/2023, às 18:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por Raquel Firmino Magalhães Barbosa, Usuário Externo, em 30/03/2023, às 18:23, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por Moacir Juliani, Usuário Externo, em 30/03/2023, às 19:46, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [http://sei.ufmt.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](http://sei.ufmt.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador 5675516 e o código CRC 04D6089C.

Dedico esse trabalho aos meus familiares e amigos, especialmente a minha mãe Iranilda, que tenho como referência em minha vida.

Ao Leonardo, meu esposo e parceiro de vida. Seu apoio e companheirismo foram fundamentais. Obrigada por estar sempre ao meu lado em meus sonhos e projetos.

A todos meus alunos, que me fazem todos os dias buscar conhecimento para que eu possa contribuir cada vez mais com a educação.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, primeiramente, a Deus, que me fortaleceu durante todo esse processo.

À Capes/PROEB – Programa de Educação Básica – pelo oferecimento do Programa de Pós-Graduação em Educação Física em Rede Nacional – ProEF.

À Universidade Federal de Mato Grosso, especialmente à Faculdade de Educação Física (FEF), pela oportunidade trazida aos professores de Educação Física.

À Escola Estadual Parecis em Campo Novo do Parecis-MT, onde estive quando iniciei o mestrado e tive suporte para conciliar meu trabalho com o mestrado.

À Escola Estadual Leônidas de Matos do município de Santo Antônio do Leverger- MT, onde trabalho atualmente e que não mediu esforços em me auxiliar durante essa caminhada e na qual realizei esse estudo.

Aos alunos do 6° ano B, pais/responsáveis dos alunos, que confiaram na pesquisa que estava sendo desenvolvida.

À minha orientadora, professora Dr<sup>a</sup> Ana Carrilho Romero Grunennvaldt, por me acompanhar durante todo esse processo, pelas orientações, pela paciência e disponibilidade de auxiliar sempre que necessário, transmitindo o seu conhecimento com muita competência, sendo uma grande inspiração como profissional.

Ao Prof. Dr. Evando, professor e coordenador do Proef, Polo UFMT, pelo seu empenho e pela sua dedicação.

À professora Dra. Raquel Firmino Magalhães Barbosa, por ter aceitado gentilmente o convite de compor a banca examinadora do meu trabalho, pelas indicações de obras que foram extremamente importantes para o desenvolvimento da pesquisa e pelas contribuições feitas no exame de qualificação.

À professora Dra. Larissa Beraldo Kawashima, pela leitura do meu trabalho com paciência, apontando sugestões necessárias no exame de qualificação, para o enriquecimento do texto. Agradeço imensamente por ter aceitado o convite de compor a banca examinadora do meu trabalho.

Ao professor Dr. Moacir Juliani, membro suplente da banca, pelas colaborações durante o meu trabalho, pela leitura paciente e pelas contribuições que enriqueceram o trabalho.

Aos docentes do Programa de Mestrado Profissional de Educação Física em Rede Nacional – pólo UFMT, Ana Carrilho, José Tarcísio, Cleomar Gomes, Evando Carlos e Márcia Cristina, pelas contribuições durante o nosso processo de formação. Foram conhecimentos valiosos.

Aos amigos e colegas do Proef, polo UFMT, o companheirismo da turma cooperou de forma significativa para a conclusão desse curso.

Aos meus amigos Danilo e Eduardo, que também são professores e me acompanharam nessa jornada, com apoio e incentivo durante todo o processo.

Aos meus familiares, especialmente ao meu esposo, que me acompanhou durante todo o curso, agradeço imensamente pelo apoio, pela torcida e pelo auxílio para que fosse possível concluir este sonho.

MOURA, Diana de Souza. **Jogos eletrônicos: possibilidades e contribuições do conteúdo nas aulas de Educação Física**. Orientadora: Ana Carrilho Romero Grunnennvaldt. 2023. 98 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2023.

## RESUMO

O trabalho aborda a utilização de jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física. A cultura lúdica dos jogos e das brincadeiras compõe a estrutura pedagógica da disciplina de Educação Física desde o início do século XX, entretanto, as ferramentas utilizadas em sala de aula no que compete a essa temática não acompanharam as evoluções da contemporaneidade. As formas atuais dos jogos e das brincadeiras se identificam com as circunstâncias de uma sociedade envolvida em uma cultura midiática e eletrônica. Nesse sentido, o trabalho tem como problema a seguinte questão: o desenvolvimento dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física promove a participação, a motivação e a emancipação dos estudantes em suas atividades? Como objetivo geral: analisar o desenvolvimento dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física e suas possibilidades de protagonismos e emancipação dos estudantes. Já os objetivos específicos são: a) conhecer formas de protagonismos e emancipação dos estudantes a partir dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física; b) desvelar as possibilidades de interação dos estudantes por meio das atividades envolvendo os jogos eletrônicos nas aulas; c) identificar os desafios encontrados pela professora-pesquisadora no desenvolvimento de atividades com jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física. A metodologia foi de cunho qualitativo, utilizando como instrumentos de coleta de dados o questionário e a observação participante. Os participantes da pesquisa foram estudantes do 6º ano do ensino fundamental de uma escola estadual do município de Santo Antônio do Leverger-MT. Eles participaram de uma intervenção pedagógica desenvolvida em três etapas: 1) aplicação do questionário inicial, realizando o diagnóstico sobre o conhecimento dos estudantes acerca dos jogos eletrônicos; 2) execução da unidade didática com o intuito de investigar as contribuições presentes no ensino dos jogos eletrônicos enquanto conteúdo nas aulas de Educação Física; 3) aplicação do questionário final, possibilitando aos estudantes relatarem a experiência durante a realização da unidade didática. O procedimento de análise de dados adotado foi a análise temática empregando a sistematização das ideias iniciais, a exploração do material e o tratamento dos resultados. Por meio da proposta desenvolvida, foi constatado que o conteúdo dos jogos eletrônicos motivou os alunos, aumentando a participação e a interação durante as aulas. Outro fator importante foi que os jogos eletrônicos se mostram uma ferramenta muito importante de autoconhecimento. Ao longo das aulas, observamos o afloramento de uma postura emancipatória por parte dos estudantes, que tomavam para si a missão de explorar os jogos propostos e auxiliar os colegas que encontravam alguma dificuldade. Concluímos, dessa forma,

que os jogos eletrônicos promoveram durante as aulas de Educação Física, a participação, a motivação e a emancipação dos estudantes.

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos, Educação Física, Ensino fundamental.

MOURA, Diana de Souza. **Jogos eletrônicos: possibilidades e contribuições do conteúdo nas aulas de Educação Física**. Orientadora: Ana Carrilho Romero Grunnennvaldt. 2023. 98 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2023.

## **ABSTRACT**

The work addresses the use of electronic games in Physical Education classes. The playful culture of games and games compose the pedagogical structure of the discipline of Physical Education since the beginning of the twentieth century, however, the tools used in the classroom in this theme did not follow the evolutions of contemporaneity. The current forms of games and frolics are identified with the circumstances of a society involved in a mediatic and electronic culture. In this sense, this study has the following problem: does the development of electronic games in Physical Education classes promote the participation, motivation, and emancipation of students in their activities? As a general objective: to analyze the development of electronic games in Physical Education classes and its possibilities of protagonism and emancipation of students. The specific objectives are: a) To know forms of protagonism and emancipation of students from electronic games in Physical Education classes; b) To unveil the possibilities of interaction of students through activities involving electronic games in classes; c) To identify the challenges encountered by the teacher-researcher in the development of activities with electronic games in Physical Education classes. The methodology was qualitative in nature, using as data collection tools: the questionnaire and participant observation. The research participants were 6th grade students of a state school in the city of Santo Antônio do Leverger - MT who participated in a pedagogical intervention developed in three stages: 1) application of the initial questionnaire, performing the diagnosis on the students' knowledge about electronic games; 2) execution of the didactic unit in order to investigate the contributions present in the teaching of electronic games as a content in Physical Education classes; 3) application of the final questionnaire, enabling students to report their experience during the implementation of the didactic unit. The data analysis procedure adopted was thematic analysis employing the systematization of initial ideas, exploration of the material, and treatment of the results. It was found by the developed proposal that the content of electronic games motivated the students, increasing their participation and interaction during the classes. Another important factor was that electronic games are a very important tool for self-knowledge, throughout the classes, we observed the emergence of an emancipatory attitude by the students, who took for themselves the mission to explore the proposed games and help their classmates who found some difficulty. We conclude, therefore, that the electronic games promoted, during Physical Education classes, the participation, motivation, and emancipation of the students.

**Keywords:** Electronic Games, Physical Education, Elementary School.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Aplicação do questionário inicial .....	60
Figura 2 - Aula expositiva dialogada .....	61
Figura 3 - Discussão em grupo .....	63
Figura 4 - Exibição do filme Detona Ralph .....	66
Figura 5 - Aplicativo jogatina .....	67
Figura 6 - Jogo eletrônico Dominó .....	68
Figura 7 - Relatos apresentados pelos estudantes sobre o processo de execução do jogo eletrônico dominó .....	69
Figura 8 - Aplicativo UNO online .....	70
Figura 9 - Jogo eletrônico Uno .....	70
Figura 10 - Relatos apresentados pelos estudantes sobre o processo de execução do jogo eletrônico Uno .....	71
Figura 11 - Jogo presencial Dominó .....	74
Figura 12 - Jogo presencial Uno .....	75
Figura 13 - Aplicativo jogo de damas .....	75
Figura 14 - Jogo eletrônico Damas .....	76
Figura 15 - Jogo presencial Damas .....	77

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Estruturação da Unidade Didática: habilidades e objetivos .....	46
Quadro 2 - Estruturação do que se Espera nos Encontros 01, 02 e 03.....	60
Quadro 3 - Estruturação do que se Espera nos Encontros, 04, 05 e 06.....	65
Quadro 4 - Estruturação do que se espera nos Encontros, 07, 08 e 09 .....	73

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>REVISÃO DA LITERATURA</b>	<b>14</b>
2.1	A presença das mídias digitais no ambiente escolar	14
2.2	Jogos eletrônicos: possibilidades nas aulas de Educação Física	24
2.3	Jogos eletrônicos por meio da Abordagem Crítico-emancipatória	34
<b>3</b>	<b>MÉTODO</b>	<b>39</b>
3.1	Pesquisa Qualitativa e Etnografia da Prática Escolar	39
3.2	Técnicas e Instrumentos da Coleta de Dados	40
3.3	Contexto e sujeitos participantes da pesquisa	43
3.4	Aspectos Éticos	44
3.5	Desenho da unidade didática	45
3.6	Estruturação das aulas da unidade didática	45
3.7	Análise dos dados	48
<b>4</b>	<b>RESULTADOS E DISCUSSÕES</b>	<b>49</b>
4.1	Questionário inicial	49
4.2	Diários de campo-vivências e experimentações dos jogos eletrônicos	59
4.3	Considerações sobre o questionário final	79
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>81</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>83</b>
	<b>APÊNDICE A – Questionário Inicial</b>	<b>89</b>
	<b>APÊNDICE B – Planos de Aula</b>	<b>90</b>
	<b>APÊNDICE C – Roteiro para Observação da Aula</b>	<b>108</b>
	<b>APÊNDICE D – Questionário Final</b>	<b>109</b>

## 1 INTRODUÇÃO

As instituições escolares têm vivenciado grandes mudanças, principalmente relacionadas às tecnologias, o que proporcionou uma tentativa de separação do mundo digital com o meio escolar, no entanto, acabou se tornando uma tarefa muito difícil, fazendo com que as mídias digitais adentrem os portões da escola, tornando-se presentes no cotidiano escolar.

Por muitos anos, as aulas de Educação Física estiveram apenas relacionadas às práticas esportivas por parte dos estudantes, principalmente as quatro modalidades mais conhecidas. Quando se fala em aulas de Educação Física, logo vem a pergunta dos estudantes: o que jogaremos hoje? Entretanto, com o passar do tempo, algumas mudanças foram surgindo e a Educação Física passou a ser compreendida para além das práticas esportivas, em que vários outros conteúdos passaram a fazer parte e um, especificamente, está relacionado com o avanço tecnológico, tendo se tornado presente na vida das pessoas, isto é, os jogos eletrônicos.

Por muitos anos, a busca por melhorias tecnológicas vem acontecendo e, como consequência, os jogos eletrônicos também acompanham os avanços tecnológicos. Os jogos que temos disponíveis atualmente são o reflexo de tentativas e investimentos que foram realizados em um passado. Precisamente, em 1958, houve a tentativa de desenvolvimento de um jogo construído a partir da pouca tecnologia disponível na época chamado “Tennis for Two”, desenvolvido por William Higinbotham, a partir da adaptação do software de um osciloscópio<sup>1</sup>, demonstrando a trajetória de uma bola similar ao jogo de tênis. (BATISTA *et al.*, 2007).

A partir disso, mais tentativas e experimentos foram desenvolvidos por meio dos avanços tecnológicos que tivemos até chegar aos dias atuais. Com o atual estágio da tecnologia e a facilidade de jogos disponíveis, é comum que essa modalidade de jogo seja atrativa e presente na vida de muitas pessoas, principalmente no cotidiano de crianças e jovens.

---

<sup>1</sup> Aparelho que serve para tornar visíveis as variações periódicas de uma corrente elétrica. Mais informações podem ser consultadas em <https://www.dicio.com.br>. Acesso em: 20 mar. 2022.

No contexto dos dias atuais, os aparelhos celulares fazem parte da vida cotidiana das pessoas e esse crescimento aconteceu de forma rápida. A facilidade encontrada com a utilização desse aparelho, que possibilita conversar com outras pessoas, acessar mídias sociais, notícias em tempo real, entretenimento, entre outros aspectos, conquistou o público de todas as idades e, conseqüentemente, passou a surgir nas escolas, resultando em uma grande questão: como não deixar que o uso excessivo de aparelhos celulares atrapalhe o desenvolvimento das aulas? Nesse sentido, regras que não permitem o uso de celulares foram implantadas, com o intuito de conter a utilização de aparelhos celulares em ambientes escolares.

Com os aparelhos eletrônicos cada vez mais presentes nas aulas e os jogos eletrônicos cada vez mais sendo praticados pelos estudantes, faz-se necessário um olhar atento para essa nova prática, em que vem ganhando constante espaço, trazendo reflexões de como podemos inserir os jogos eletrônicos como conteúdo nas aulas de Educação Física, aproximando-nos da realidade vivenciada pelos estudantes.

A característica da Educação Física, como componente curricular, refere-se às práticas corporais e elas se mantêm bastante praticadas por muitos estudantes. No entanto, a desmotivação por parte deles tem sido cada vez mais comum, seja por não encontrar afinidade nas práticas corporais seja, inclusive, por acreditar que não se enquadre em nenhuma atividade prática por não ser “bom”.

Os professores têm percebido que os jogos eletrônicos, de forma crescente, têm estado perto do cotidiano dos estudantes. As conversas sobre os jogos são constantes, conversam sobre o jogo que executam, o que mais gostam e as estratégias para conseguir um bom resultado. As conversas a respeito dos jogos são, em muitos casos, indicadas como a causa do andamento deficitário das atividades, em contraponto, a utilização de celulares nas aulas vem acontecendo com mais frequência.

O interesse em realizar a pesquisa surgiu a partir do desenvolvimento do conteúdo de jogos eletrônicos, pois os estudantes não tinham conhecimento de que os jogos eletrônicos faziam parte da Educação Física e que havia possibilidade de desenvolver esse tema nas aulas. No entanto, o conteúdo foi considerado pelos

estudantes como um momento de lazer e entretenimento parecido com o que realizam em casa, pois os alunos enxergam a Educação Física como um componente curricular voltado apenas para os esportes e lazer e, com os jogos eletrônicos, não foi diferente.

Outro fator que está relacionado ao interesse pela pesquisa é que muitos estudantes têm se mostrado desmotivados durante as aulas de Educação Física, gerando afastamentos, pois consideram que não possuem “habilidades” para realizar as práticas corporais. E, como é perceptível, a maioria dos estudantes possui uma grande afinidade com os jogos eletrônicos. É possível, por meio da realização desse conteúdo, os estudantes se sentirem mais motivados. Os jogos eletrônicos compõem um dos conteúdos a serem desenvolvidos nos 6º anos do ensino fundamental na unidade temática brincadeiras e jogos, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017).

Sendo assim, pensando em como utilizar as mídias digitais como uma ferramenta de contribuição nas aulas de Educação Física e que os jogos eletrônicos estão presentes na unidade temática brincadeiras e jogos, tanto na BNCC quanto no Documento de Referência Curricular para Mato Grosso (DRC/MT, 2018), que teve seu embasamento pautado na BNCC, adaptando conteúdos e habilidades relacionadas à cultura mato-grossense, tem-se o intuito de analisar o desenvolvimento dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física e as suas possibilidades de protagonismo e emancipação dos estudantes.

Nesse sentido, o trabalho tem como problema a seguinte questão: o desenvolvimento dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física promove a participação, a motivação e a emancipação dos estudantes em suas atividades?

Como objetivos específicos, elenca-se: conhecer formas de protagonismos e emancipação dos estudantes a partir dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física; desvelar as possibilidades de interação dos estudantes por meio das atividades envolvendo os jogos eletrônicos nas aulas; identificar os desafios encontrados pela professora-pesquisadora no desenvolvimento de atividades com jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física.

## 2 REVISÃO DA LITERATURA

### 2.1 A presença das mídias digitais no ambiente escolar

O avanço tecnológico é um assunto bastante discutido, pois é perceptível que, na última década, os avanços estão acontecendo de maneira mais rápida e atingindo mais pessoas de todas as idades, sempre trazendo uma novidade que logo é repassada aos consumidores. Nesse sentido, desenvolve o desejo pela substituição dos aparelhos antigos pelas novidades apresentadas, sendo uma das características da sociedade líquida. De acordo com Bauman, "é uma sociedade em que as condições sob as quais agem seus membros mudam num tempo mais curto do que aquele necessário para a consolidação, em hábitos e rotinas, das formas de agir" (2007, p. 7), evidenciando a rapidez com que as substituições acontecem nessa sociedade.

Conforme os anos passam, aparelhos televisores, celulares, tablets e até aparelhos eletrodomésticos encantam a população com a tecnologia presente, sendo disponibilizado inúmeros aparelhos com funções diferentes e de todos os preços. Conseqüentemente, houve avanços relacionados às mídias sociais. O acesso a redes sociais como *Facebook®*, *Instagram®*, *WhatsApp®* e os jogos eletrônicos, por exemplo, ganharam mais espaço, pois a facilidade do acesso às mídias e aos jogos presentes em um único aparelho portátil despertou o interesse não apenas das crianças e dos adolescentes, mas dos adultos. É possível acompanhar as rotinas de famosos, aprender pratos culinários, acompanhar as notícias e ter entretenimento com vídeos, filmes e jogos, todos disponíveis de forma rápida, sendo necessário apenas ter acesso à internet.

Com todo o avanço tecnológico presente em nosso cotidiano de forma constante, a presença das mídias digitais passou a ser percebida no ambiente escolar. Porém, de forma mais lenta, sendo utilizada primeiramente como uma espécie de colaboração durante as aulas, em que podemos citar como exemplo os aparelhos de projetor multimídia.

É observável a forma como a educação tem se modificado nos últimos anos, o modelo de transmissão de conhecimento do professor para o aluno não tem sido mais o mesmo. De acordo com Bariani (2011, p. 86), “o mundo não foi mais o mesmo e a interatividade digital e o meio multimídia tornaram-se cotidianos. O público não era mais público. Passou a ser coautor de um mundo rico em textos, imagens e sons”.

O perfil de estudantes que temos nas escolas, atualmente, não é o mesmo de dez anos atrás, pois vivemos em um mundo rodeado de informações constantemente. O professor não é mais a única fonte de conhecimento no ambiente escolar. Desse modo, os estudantes da atualidade possuem, de forma facilitada, informações e conhecimentos que estão disponíveis em redes, possibilitando seu protagonismo no processo de aprendizagem (PEIXOTO; OLIVEIRA, 2021).

A incorporação das mídias digitais como um contribuinte no processo de aprendizagem dos estudantes requer superação de desafios, pois a presença de objetos tecnológicos vem acontecendo de forma desenfreada, desencadeando a proibição desses objetos no ambiente escolar, como nos traz Garcia (2010, p. 44)

Telefone celular, computador, internet e/ou aparelho MP4 são objetos tecnológicos que surgem constantemente em uma sala de aula proliferando desafios. Então, como lidar com essas cenas? Não é possível fechar os olhos para a cultura digital. É preciso trabalhar a vivência tecnológica no cenário escolar

A presença de objetos tecnológicos em sala de aula, de acordo com o autor, vem gerando grandes desafios, que precisam ser trabalhados. Ignorar sua presença não fará com que esses objetos não sejam levados para a escola ou sejam utilizados para outros fins durante as aulas.

Então, é preciso que haja um canal de diálogo, ou melhor, um conhecimento cultural triangular, englobando escola-professor-aluno, para que seus conhecimentos sejam compartilhados, a fim de que consigam se situar dentro da sociedade Pós-moderna. (BARBOSA; GOMES, 2013, p. 29)

É necessário utilizar esses objetos como meio de aprendizagem, buscando aproximar a cultura digital que vem sendo construída pelos estudantes, expondo as

possibilidades de utilização desses objetos durante as aulas, por exemplo, estudar por meio de plataformas digitais e aplicativos, utilizando o próprio aparelho celular.

Dessa forma, ao reconhecermos que vivemos em uma sociedade onde a tecnologia está sempre avançando, reconhecemos também que não podemos retroceder ou desvalorizar o potencial que as mídias digitais apresentam, inclusive, quando incorporadas à educação (PEIXOTO; OLIVEIRA, 2021, p. 86).

A presença das mídias digitais no ambiente escolar é algo incontestável, o que com o tempo, desenvolveu uma cultura própria, denominada de cibercultura, apresentada por Martino (2014). “Em linhas gerais, o termo designa a reunião de relações sociais, das produções artísticas, intelectuais e éticas dos seres humanos que se articulam em redes interconectadas de computadores, isto é, no ciberespaço”. (MARTINO, 2014, p. 30).

Ao pesquisarmos de forma mais profunda sobre a cibercultura, pudemos identificar que há várias definições para esse termo, o que evidencia que o universo das mídias digitais é extremamente amplo, possibilitando que possam ser utilizadas de diversas maneiras e finalidades. Como o assunto das mídias digitais está entrelaçado ao ambiente escolar, trouxemos mais uma definição de cibercultura, apresentada por Lévy (1999, p. 17) “cibercultura, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”.

É possível identificar que a cibercultura teve o seu desenvolvimento evidenciado a partir do crescimento das mídias digitais, pois foi a partir delas que surgiu essa nova forma de cultura, gerado a partir das relações desenvolvidas com o início das mídias digitais e “espaço virtual”.

Atualmente, é possível compartilhar informações em questão de segundos. O que, antes, era acompanhado apenas por meios de comunicação como jornais impressos, hoje, podemos considerar que as próprias pessoas são uma espécie de dispositivos de comunicação. As informações chegam de maneira rápida e constante, cabendo as próprias pessoas filtrarem quais conteúdos os interessam. Porém, aqueles que não estão imersos na cibercultura, acabam sendo excluídos

radicalmente, pois é uma cultura que vem se propagando, fazendo com que outros meios de comunicação e interação sejam deixados de lado.

[...] o que torna ainda mais necessária a participação ativa na cibercultura, se não quisermos ficar para trás, e tende a excluir de maneira mais radical ainda aqueles que não entraram no ciclo positivo da alteração, de sua compreensão e apropriação. (LÉVY, 1999, p. 32).

A cibercultura acabou se desenvolvendo devido ao constante crescimento das mídias digitais nos últimos anos, proporcionando uma imersão em um universo totalmente virtual, onde se desenvolvem imagens, sons e, até mesmo, uma linguagem própria e todo esse desenvolvimento acontece no espaço virtual, sendo conhecido também como ciberespaço. “Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”. (LÉVY, 1999, p. 93).

O autor nos apresenta uma definição sobre ciberespaço que contribui de forma positiva até os dias atuais. O ciberespaço é um espaço de comunicação que permite a troca de informações. Porém, percebemos que, com o passar dos anos, ocorreram pequenas mudanças em relação ao conceito de ciberespaço. Nesse sentido, Martino (2014, p. 32) aponta que:

O ciberespaço é a interconexão digital entre computadores ligados em rede. É um espaço que existe entre os computadores, quando há uma conexão entre eles que permite aos usuários trocarem dados. É criado a partir de vínculos, e não se confunde com a estrutura física – os cabos, as máquinas, os dispositivos sem fio – que permite essa conexão.

Na definição de Martino (2014), o ciberespaço não envolve as máquinas utilizadas, não relacionando o ciberespaço com as memórias dos computadores, como é apresentado por Lévy (1999), envolve apenas a interconexão digital que acontece ligada em uma rede que, no caso, se trata da internet. Há uma pequena diferença sobre ciberespaço apresentado pelos autores, porém, o espaço temporal é gigante, em que percebemos que o ciberespaço já estava sendo compreendido há algumas décadas, no entanto, vemos discussões de maneira mais constante sobre o

assunto recentemente, devido à inserção da tecnologia e das mídias digitais no cotidiano das pessoas.

O ciberespaço está entrelaçado com a cibercultura, pois é o espaço utilizado para troca de conhecimentos e informações. A cada segundo, novas notícias são postadas na rede, vídeos são viralizados e a todo tempo somos bombardeados com informações que, muitas vezes, mal conseguimos acompanhar. O ciberespaço se tornou uma espécie de galáxia, onde não somos capazes de compreender tudo que está em nossa volta.

A cada minuto que passa, novas pessoas passam a acessar a Internet, novos computadores são interconectados, novas informações são injetadas na rede. Quanto mais o ciberespaço se amplia, mais ele se torna 'universal', e menos o mundo informacional se torna totalizável. (LÉVY, 1999 p. 110).

Dessa forma, a cibercultura e o ciberespaço estão relacionados com as conexões vivenciadas pelos seres humanos, o que já faz parte de sua cultura naturalmente. No entanto, isso acontece por meio de pessoas que estão conectadas a objetos que auxiliam durante esse processo, proporcionando que o ciberespaço se amplifique.

Quanto mais o ciberespaço se expande, maior o número de indivíduos e grupos conectados gerando e trocando informações, saberes e conhecimentos. Além disso, cria as condições, na cibercultura, para que novos saberes sejam desenvolvidos – aplicativos, sites, programas, e assim por diante. (MARTINO, 2014, p. 31-32).

O ciberespaço e a cibercultura estão presentes em nossa sociedade, proporcionando o acesso a informações, conhecimentos, criação de aplicativos, que tem surgido constantemente em nosso cotidiano e tudo isso pode ser aproveitado no ambiente escolar. Há alguns anos, jamais se imaginava que teríamos disponíveis mídias digitais com alta tecnologia e, muito menos, que a internet estaria disponível de maneira tão facilitada.

Ainda que seja nítido o quanto a internet e as mídias digitais evoluíram e estão presentes em nosso cotidiano, no ambiente escolar não se encontra de maneira tão

facilitada. Muitas instituições escolares possuem as suas próprias redes de internet, porém, sem qualidade no acesso, dificultando o desenvolvimento de uma aula que necessite do acesso à internet, assim como os aparelhos tecnológicos, que não estão presentes nas escolas, deixando de contribuir com o processo de aprendizagem dos estudantes. Martino (2014, p. 48) descreve: “a internet e as mídias digitais abriram espaços de interação em comunidade até então desconhecidos, aumentando as possibilidades de estabelecimento de laços entre seres humanos”.

Atualmente, é possível acessar os mais diversos conteúdos e, por exemplo, realizar jogos durante as aulas que possam contribuir com o aprendizado do estudante sobre o conteúdo que está sendo abordado, utilizando o aparelho celular e a internet, algo que não teria possibilidade de acontecer há alguns anos.

As condições foram surgindo por meio do desenvolvimento tecnológico e das mídias digitais. O período pandêmico, devido à covid-19, demonstrou a forma como as mídias digitais contribuíram para que os estudantes pudessem continuar com suas aulas. Nesse período de aulas remotas, as mídias digitais foram fundamentais para que esse processo acontecesse, evidenciando o ciberespaço, pois é por meio do ciberespaço que são criadas condições de contato com outras pessoas, sem necessariamente acontecer o encontro físico. (MARTINO, 2014).

Nessa perspectiva, as mídias digitais contribuem e, ainda, podem contribuir muito mais nas aulas. Sejam aulas de Educação Física, Matemática, Língua Inglesa ou Ciências, as mídias digitais se tornaram um grande auxílio para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem, uma vez que não se pode fechar os olhos e ignorar a sua presença. Por muito tempo, o ensino se baseou apenas no professor locutor e no aluno ouvinte, porém, com o passar do tempo, foi possível identificar outras formas de ensino e aprendizado, o que também tem acontecido quando o assunto são mídias digitais. De acordo com Sibilia:

A partir da evidência [...] originaram-se as diversas tentativas de fundir de algum modo os dois universos: o escolar e o midiático. Essas iniciativas se deflagaram atualmente em várias partes do mundo, respondendo à urgência do conflito e procurando resolvê-lo de modos inovadores [...] (SIBILIA, 2012, p. 14).

Portanto, as mídias digitais vêm se tornando cada vez mais presentes no ambiente escolar, no entanto, ainda é um processo que vem se desenrolando. Podemos dizer que a lentidão com que anda esse processo é fruto de inúmeras tentativas de ignorar a presença das mídias digitais no ambiente escolar, como se existissem dois mundos distintos que não pudessem se misturar em um mesmo ambiente. Por muito tempo, as mídias digitais estiveram ligadas apenas a aparatos tecnológicos que auxiliavam os professores em suas aulas.

Por um lado, então temos a escola, com todo o classicismo que ela carrega nas costas; por outro, a presença cada vez mais incontestável desses “modos de ser” tipicamente contemporâneos. Tornou-se muito difícil evitar tamanha desarticulação com um olhar para outro lado, ou um fingir que não há nada acontecendo [...] (SIBILIA, 2012, p. 15).

A inserção das mídias digitais no ambiente escolar se tornou inevitável, pois a sua presença estava atingindo cada vez mais pessoas. Segundo Barbosa e Gomes (2013, p. 28) [...] “a instituição escolar também é um local em que se compartilham as ideias e ideais que podem sofrer transformações de acordo com os atores sociais que estão presentes nesse contexto”.

Inserir as mídias digitais é uma transformação muito grande para a escola, sendo necessário considerar o processo de adaptação principalmente para os que não nasceram imersos a esse meio. As mídias digitais ainda são vistas como um grande desafio a ser vencido, talvez seja pelo motivo de alguns questionamentos que surgem durante esse processo: “como se deve usar a tecnologia no processo de ensino e aprendizagem? Há algum benefício evidente para a educação? Onde se deve aplicar?” (DANIEL, 2003, p. 54).

Entretanto, responder a esses questionamentos de imediato não é tarefa fácil. É preciso que as mídias digitais sejam inseridas no cotidiano das escolas, para que, dessa forma, os questionamentos possam ser respondidos. As instituições escolares vêm passando por diversas mudanças, pois os estudantes presentes na instituição não são os mesmos de dez anos atrás, o atual público é diferente, sendo necessário que a forma de ensino também se modifique.

Ao utilizar as mídias digitais, o primeiro passo a ser dado é compreender as necessidades presentes na comunidade escolar, pois as mídias digitais devem ser utilizadas como um recurso facilitador no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes e não como um obstáculo a ser vencido dentro do ambiente escolar. Ao encontro disso, Daniel (2003, p. 63) traz a definição de tecnologia na educação:

[...] Definição da tecnologia como a aplicação de conhecimento científico, e de outras formas de conhecimento organizado, a tarefas práticas por organizações compostas por pessoas e máquinas. Um princípio fundamental no emprego da tecnologia na educação é começar atendendo às necessidades dos estudantes, não dos professores.

Podemos afirmar que a tecnologia e, conseqüentemente, as mídias digitais não são totalmente perfeitas, porém, podem ser utilizadas de acordo com a demanda presente no ambiente escolar. Quando falamos em mídia digitais, não significa que a escola precise utilizar todas as mídias digitais disponíveis no mercado e, sim, compreender qual a atual necessidade da sua comunidade escolar e quais mídias digitais fazem parte do cotidiano de seus estudantes.

Sabendo a grande influência que a mídia exerce sobre os alunos, a escola deve ficar atenta e buscar novas estratégias pedagógicas para atender a demanda da sociedade. Sendo assim, fazer dessas informações e linguagens midiáticas algo para se discutir dentro das aulas e oferecer significações ao que elas se deparam, para que possam refletir e não serem passivas a esses conteúdos, como uma possibilidade de integrar a mídia e a educação (BARBOSA; GOMES, 2013, p. 33).

Quando o assunto são mídias digitais, é compreensível que ainda surja certo receio por parte do corpo docente principalmente relacionado à maneira que devem ser utilizadas. Por exemplo: de que forma utilizar as mídias digitais em uma aula, sem que se perca o foco no conteúdo? Ou como utilizar um recurso próprio dos estudantes, no caso o aparelho celular em uma aula de Educação Física, se o foco do componente curricular é a cultura corporal de movimento? Dúvidas e receios sempre estarão presentes, não é algo específico apenas das mídias digitais. Quando nos deparamos

com algo novo, principalmente no ambiente escolar, é comum que haja desconforto e incertezas, porém, as mídias digitais estão presentes e não podemos fechar os olhos e simplesmente fingir que não existem.

As mídias digitais são um grande contribuinte no processo de ensino e aprendizagem e que podem ser utilizadas dentro dos objetivos presentes em cada comunidade escolar. Como nos traz Saviani (2007, p. 48), “considerando-se que a educação visa à promoção do homem, são as necessidades humanas que irão determinar os objetivos educacionais”.

O reconhecimento das mídias digitais no ambiente escolar é o primeiro passo a ser dado, conseqüentemente, faz-se necessário compreender as possibilidades e os benefícios para a aprendizagem dos estudantes, pois são infinitas as alternativas disponíveis. Modificar o processo de aprendizagem convencional, que vem acontecendo durante muitos anos, não fará com que as aulas tenham menor valor, ficará evidente que há uma preocupação com o atual público presente na escola, buscando interagir e integrar o universo da cultural digital dos estudantes.

As tecnologias de informação e comunicação estão alterando a relação entre ensinar e aprender. Abrem novos horizontes e oferecem aos educadores a possibilidade de utilizar diversas ferramentas que podem melhorar o processo de ensino-aprendizagem, tornando o ato de aprender mais interativo, concreto e cooperativo (NUNES, 2013, p. 24)

Para esse fim, outro fator fundamental para que as mídias digitais sejam incluídas dentro do ambiente escolar são as políticas públicas, tanto para a aquisição de aparelhos tecnológicos quanto para formações continuadas com os professores. Muitos professores se sentem totalmente despreparados quando o assunto são mídias digitais, gerando o receio de utilização dessa ferramenta (PEIXOTO; OLIVEIRA, 2021).

A utilização das mídias digitais pode ampliar também as possibilidades disponíveis aos professores, que podem utilizar os recursos para contribuir com a construção de conhecimento de seus estudantes. Porém, para a sua utilização, é preciso que o professor também tenha um conhecimento maior sobre ela, ou seja, que

tenha uma formação sobre as possibilidades e de que forma podem ser utilizadas de acordo com os objetivos presentes no conteúdo curricular.

A formação de professores para implantar as transformações pedagógicas almejadas exige uma nova abordagem que supere as dificuldades em relação ao domínio do computador e ao conteúdo que o mesmo ministra. Os avanços tecnológicos têm desequilibrado e atropelado o processo de formação, fazendo com que o professor sinta-se eternamente no estado de “principiante” em relação ao uso do computador na Educação. (VALENTE, 1999, p. 26).

Conforme o autor, a formação de professores é peça fundamental no processo de integração das mídias digitais no ambiente escolar. Os receios apresentados pelos professores para a sua inserção estão relacionados ao não conhecimento das formas de utilização das mídias digitais, pois os avanços vêm acontecendo de forma desenfreada, o que desencadeia um ciclo constante de aprendizado e inserção no ambiente escolar, ou seja, o professor nunca se sente preparado o suficiente para utilizá-las em suas aulas. Desse modo, a formação continuada precisa contribuir para que o professor possa superar os obstáculos em relação às mídias digitais. Dialogando com essa ideia, Valente (1999), nos traz

A formação do professor deve prover condições para que ele construa conhecimento sobre as técnicas computacionais, entenda por que e como integrar o computador na sua prática pedagógica e seja capaz de superar barreiras de ordem administrativa e pedagógica. Essa prática possibilita a transição de um sistema fragmentado de ensino para uma abordagem integradora de conteúdo e voltada para a resolução de problemas específicos do interesse de cada aluno. (VALENTE, 1999, p. 27).

Contudo, a responsabilidade de implantar as mídias digitais na escola não deve ser exclusivamente do professor. É preciso que os professores tenham formações continuadas sobre o assunto, para que assim possam incluí-las no ambiente escolar, mas, para que essa inserção aconteça com êxito, é necessário o envolvimento de toda a comunidade escolar – alunos, diretores, coordenadores, professores e, também, dos pais.

Dessa forma, as dificuldades encontradas durante a implantação precisam ser minimizadas, proporcionando um melhor aproveitamento das possibilidades oferecidas por meio das mídias digitais, buscando que os estudantes possam desfrutar de maneira efetiva de uma formação que esteja baseada em sua realidade.

## **2.2 Jogos eletrônicos: possibilidades nas aulas de Educação Física**

Ao abordamos as possibilidades presentes nas mídias digitais, dentro do ambiente escolar, iremos apresentar, nesse capítulo, uma das possibilidades que podem ser utilizadas nas aulas de Educação Física.

Dentro das mídias digitais, os jogos eletrônicos ganharam um grande espaço, tornando-se mais presentes na vida de várias pessoas, pois existe uma infinidade de aparelhos capazes de reproduzir jogos de vários estilos contando com uma tecnologia mais realista. A partir disso, o acesso a esses jogos torna-se cada vez mais frequente e atrativo, pois não é necessário comprar um vídeo game específico para conseguir jogar, basta ter um aparelho celular e internet que é possível baixar inúmeros jogos e de forma gratuita.

Sabemos que esse acesso a aparelhos eletrônicos e, conseqüentemente, aos jogos eletrônicos é algo recente e teve o seu crescimento relacionado com o avanço da tecnologia. Segundo Borges e Colombo (2019), é possível dizer que os jogos eletrônicos surgiram entre os anos de 1970 e 1980, no primeiro momento nos Estados Unidos. Com o passar do tempo, esses jogos foram se tornando mais populares, principalmente devido às melhorias que foram acontecendo, deixando-os cada vez mais próximos da realidade das pessoas.

Os jogos eletrônicos dos anos de 1970 e 1980 já possuíam sons e imagens que encantaram o público e foi nessa época que os jogos passaram a ser comercializados. No entanto, em anos anteriores ocorreram outras tentativas de criações de jogos que foram desenvolvidos a partir da pouca tecnologia disponível na época. Um exemplo disso é o jogo "Tennis for Two", desenvolvido por William Higinbotham na tela do osciloscópio no ano de 1958, algo já considerado como um grande avanço tecnológico para a época. Esse jogo foi desenvolvido por meio de uma adaptação do software de

um osciloscópio, em que os visitantes interagiam com o jogo que demonstrava a trajetória de uma bola (BATISTA *et al.*, 2007).

A comercialização dos jogos eletrônicos se deu a partir da década de 1970, quando deram início aos jogos de “fliperamas”. Esses jogos eram realizados a partir de máquinas disponibilizadas de forma pública, em casas especializadas ou não, onde continham jogos que se iniciavam a partir da inserção de fichas que eram compradas no local e proporcionavam que o jogador utilizasse a máquina por um período determinado (CLUA; BITTENCOURT, [202-]). Quanto mais os anos se passaram, mais popularidade os jogos eletrônicos conquistavam e, com isso, os investimentos para a criação de novos jogos aumentou, possibilitando que a quantidade de jogos disponíveis na máquina de fliperama expandisse, disponibilizando variados jogos para todos os tipos de públicos.

Os fliperamas eram utilizados apenas em ambientes públicos. Pensando em mudar essa realidade, foram desenvolvidos os consoles, com a ideia de que a sua utilização acontecesse em ambientes domésticos, em que os jogadores pudessem conectá-lo em aparelhos televisores e jogar sem sair de casa. O primeiro console desenvolvido foi o Magnavox Odyssey em 1972. Segundo Clua e Bittencourt ([202-], p. 8), “após liberação de patentes, Baer conseguiu que a Magnavox produzisse seu produto. Monocromático e sem som, vinha com *overlays*, dados, fichas e dinheiro de brinquedo para aumentar a participação do jogador”. Possuía um jogo bem simples e sem som, no entanto, se tornou algo revolucionário, pois não seria preciso sair de casa para jogar.

O console ganhou muita popularidade e faz parte da vida das pessoas até os dias atuais. Alguns exemplos de consoles atuais são o Playstation e o Xbox. (BATISTA *et al.*, 2007).

Os consoles conquistaram um grande público e isso despertou o interesse de diversas empresas para iniciar a produção de consoles. Investimentos foram feitos e o objetivo era lançar novidades que pudessem atrair o público e, conseqüentemente, ter grandes vendas. Com isso, houve o surgimento de diversas empresas que passaram a desenvolver os consoles com jogos, sendo elas: Atari, Nintendo, Sega, Sony e Microsoft que, logo, se tornaram concorrentes, buscando sempre desenvolver

jogos com mais tecnologia, melhorando os gráficos e sons com o intuito de aumentar as vendas.

Contudo, os jogos eletrônicos passaram por uma nova mudança a partir do surgimento dos computadores, pois os jogos eletrônicos se tornaram presentes também nesses novos “aparelhos” que estavam surgindo. Foi na década de 1980 que houve o lançamento do primeiro jogo para computador chamado de *Planetfall*, um jogo que possuía personagens atrativos e um enredo complexo para a participação do jogador (CLUA; BITTENCOURT, [s. d.]). Conforme os anos se passavam, mais avanços tecnológicos surgiam, vários outros jogos foram desenvolvidos para computadores, o que chamava a atenção dos jovens e, assim como aconteceu com o fliperama, houve a criação de espaços destinados à utilização dos computadores para jogos e pesquisas. A partir do surgimento da internet, esses locais receberam o nome de *lan houses*, nesses locais se pagava por um determinado tempo para utilizar o computador disponível no espaço.

Trazendo para o ano que estamos atualmente, é possível dizer que o avanço tecnológico faz parte da realidade de toda a população, independentemente da idade e que, a cada ano, esperamos descobrir qual avanço tecnológico estará disponível nos aparelhos eletrônicos. Um exemplo disso é o aparelho celular, sempre há lançamentos que divulgam as novidades nos novos aparelhos e o que podemos desempenhar nesses aparelhos. Os jogos eletrônicos também passaram a fazer parte dos aparelhos celulares, sendo algo bem recebido pelo público. Com o aparelho celular, é possível baixar jogos com gráficos e sons de ótima qualidade e jogar de forma online com jogadores de diferentes lugares, até mesmo de outros países.

Os jogos eletrônicos vêm conquistando um público que tem crescido de forma significativa desde o seu surgimento, o que impulsiona cada vez mais o desenvolvimento de novos jogos. Mas, afinal, quais atrativos os jogos eletrônicos possuem capazes de atingir um grande número de pessoas? Essa pergunta pode estar relacionada com a combinação de imagens, sons e gráficos que fazem uma grande diferença para a execução de um bom jogo, sendo capaz de torná-lo mais dinâmico, algo que passou a ser desenvolvido de forma gradativa buscando sempre a melhoria dos jogos para que sejam mais convidativos Feilitzen e Bucht (2002).

Atualmente, existe uma possibilidade muito grande de diferentes jogos para os mais variados públicos, o que antes era relacionado apenas ao lazer e divertimento, hoje também conta com jogos de aprendizagem cognitiva, realização de atividades motoras e desenvolvimento do trabalho em equipe.

O cotidiano da população inseriu de forma positiva e constante a presença dos jogos eletrônicos, sua variedade de jogos disponíveis e a proximidade cada vez maior com a realidade humana vem conquistando públicos de diferentes idades. É possível encontrar jogos de aventura, ação, enigmáticos, esportivos e tantos outros. Ou seja, é possível encontrar uma grande variedade de jogos e de forma rápida, o que impulsionou o crescimento na compra e utilização de aparelhos eletrônicos, pois alguns jogos precisam de softwares melhores e de memórias com mais espaço para que os jogos sejam executados com qualidade.

Atualmente, temos “*gamers*” que são pessoas que se dedicam a aperfeiçoar as suas técnicas para participar de eventos de jogos, sendo a premiação, na maioria das vezes em dinheiro, considerado um valor bem significativo, algo que vem impulsionando ainda mais as práticas dos jogos eletrônicos.

As crianças, desde muito pequenas, já passam a interagir com aparelhos tecnológicos. Algo que antes acontecia apenas por meio de aparelhos televisores, hoje conta com computadores, tablets e aparelhos celulares. Os aparelhos celulares tornaram-se uma ferramenta presente no cotidiano das escolas e, com isso, regras rigorosas sobre a utilização de aparatos eletrônicos no ambiente escolar foram desenvolvidas, para que o uso fosse controlado. No entanto, é possível utilizar esse avanço tecnológico como ferramenta nas aulas. Segundo Magagnin, Carniello e Toschi (2010, p. 5): “torna-se importante que escolas e professores aproveitem esses novos espaços educativos e essas novas formas de aprender que têm surgido na sociedade, aproximando-se, dessa forma, do contexto em que vivem os alunos”.

Em um contexto de desenvolvimento avançado da tecnologia, em que o acesso às informações passou a ocorrer de forma acelerada e prática por meio da internet, a utilização das mídias digitais como forma de socialização e a prática frequente dos jogos eletrônicos são exemplos dos avanços presentes na sociedade atual e que, como consequência, foram contribuindo com a criação de uma cultura digital.

A primeira década do século XXI serviu como um marco exponencial dos meios de comunicação social, a exemplo da popularização dos aparelhos móveis e o acesso aos vários ambientes de informação, momento esse definido por muitos autores como sendo o surgimento de cultura digital. Paralelo a essa realidade, surgiram formas de expressões juvenis entorno das tecnologias, sendo possível afirmar que, o crescimento das tecnologias teve como parte do seu sucesso a origem de uma etapa de vida social, nesse caso a juventude, que encontrou em seus desdobramentos o principal motivo de produção da vida social. Logo, na atualidade é inegável a ligação existente entre os jovens e os meios de informação e comunicação, bem como a retroalimentação que constantemente consegue dar outros significados à vida humana. (SCHNEIDER; SANTOS; SANTOS, 2020, p. 43).

A tecnologia passou a fazer parte do cotidiano dos estudantes e, como consequência, também foi inserida no ambiente escolar, existindo inúmeras possibilidades de utilização das mídias digitais como ferramentas no desenvolvimento das aulas. Um exemplo disso são os jogos eletrônicos apresentados como conteúdo presente no componente curricular Educação Física. Existem diversas formas de jogo e, atualmente, os jogos eletrônicos também se encontram como uma forma de jogo que se desenvolveu a partir do avanço tecnológico.

Os jogos eletrônicos são vistos como uma forma de entretenimento. No entanto, também podem ser uma ferramenta de grande contribuição no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes. A sua introdução vem acontecendo de forma gradativa e vem apresentando bons resultados (MONTEIRO; MAGAGNIN; ARAÚJO, 2009).

É possível encontrar diversos estudos que tratam da utilização dos jogos eletrônicos, como um método utilizado para a aprendizagem dos estudantes, presentes em algumas disciplinas. No ensino da matemática, por exemplo, o artigo: A influência dos jogos digitais no ensino de conteúdos matemáticos e o exercício da inclusão digital, dos autores Rolim e Sousa (2018), apresenta a utilização de alguns jogos para uma melhor aprendizagem da matemática, sendo os softwares adição-números inteiros relativos, eixo cartesiano e dividindo a pizza.

No ensino da Língua Portuguesa, também há estudos: Jogos eletrônicos e ensino da Língua Portuguesa: algumas reflexões de Aguiar (2017), que discorre sobre

o jogo “Life is strange”, o qual teve seu lançamento no ano de 2015 e se encaixa no gênero aventura, tendo sua história apresentada ao longo de cinco episódios, sendo seu personagem principal Max Caulfield uma estudante do ensino médio. A utilização desse jogo em específico dentro da Língua Portuguesa pode contribuir com a captação dos tempos verbais e a assimilação sobre presente, passado e futuro, pois, dentro do jogo, o personagem principal passa por um movimento corporal constante e quando experimentadas pelos estudantes pode tornar-se de fácil assimilação as diferenças entre pretérito perfeito, o imperfeito e o mais-que-perfeito que, muitas vezes, não são entendidos pelos estudantes em uma aula convencional. (AGUIAR, 2017).

Em relação à Educação Física, também encontramos estudos que abordam esse tema, justamente por se tratar de um conteúdo presente no componente curricular, apresentado na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Sendo assim, as habilidades indicadas pela BNCC para o 6º e 7º anos do ensino fundamental para o conteúdo são:

(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.  
(EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos. (BRASIL, 2017, p. 233).

Com a inserção dos jogos eletrônicos como um conteúdo a ser desenvolvido nas aulas de Educação Física, alguns estudos surgiram com o intuito de abordar as possibilidades dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física e proporcionar um olhar mais aprofundado sobre o tema. Nesse sentido, temos: Jogos eletrônicos na Educação Física escolar: da reprodução à criação, das autoras Rodrigues e Silva (2020), que aborda metodologias diferenciadas, direcionadas para os jogos eletrônicos que são praticados pelos alunos do 6º ano do ensino fundamental participantes da pesquisa, para que, posteriormente, possam ser reestruturados e desenvolvidos nos espaços físicos da escola.

Cardoso (2019) apresenta o exergame como uma ferramenta pedagógica nas aulas de Educação Física, por se tratar de uma prática que estimula as capacidades físicas e psicológicas, podendo, dessa forma, incentivar e motivar os professores a utilizarem o exergame em suas aulas.

Ainda relacionado aos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, temos mais um estudo: A gamificação como metodologia de ensino na correlação dos jogos eletrônicos com as práticas corporais nas aulas de Educação Física, dos autores Silva, Rabelo e Batista (2021), que apresentam a gamificação como uma metodologia de ensino, correlacionando os jogos eletrônicos com as práticas corporais nas aulas de Educação Física.

Os estudos aqui apresentados nos levam a refletir sobre a relevância que os jogos eletrônicos possuem na Educação Física, auxiliando os professores a compreenderem as possibilidades e as relevâncias no desenvolvimento desse conteúdo.

É nítido que a inserção das mídias digitais acontece de forma lenta, o que não seria diferente em relação aos jogos eletrônicos, principalmente por se tratar de jogos que, na maioria das vezes, estão presentes nos aparelhos celulares dos estudantes. Por esse motivo, acabam-se gerando impactos negativos em relação aos jogos eletrônicos, pois se o aparelho celular, em algumas instituições, é algo proibido dentro do ambiente escolar, por qual motivo seria utilizado os jogos eletrônicos em uma aula de Educação Física? É preciso que seja compreendido que os jogos eletrônicos fazem parte da cultura de nossos estudantes, sendo necessário incluí-los nas aulas.

Assistir, praticar, jogar vídeo games, falar sobre os jogos, as aventuras e as lutas dos personagens de desenhos, filmes e jogos eletrônicos, brincar e fantasiar com eles e sobre eles, todas essas experiências são constituintes e constituidoras da cultura lúdica infantil e devem ser apropriadas de modo crítico pela Educação Física na escola, se essa disciplina, por sua vez, quiser atualizar a sua prática pedagógica, e não ficar alheia ao seu tempo. (COSTA; BETTI, 2006, p. 175-176).

De acordo com os autores, a Educação Física precisa atualizar a sua prática pedagógica. Com a chegada das mídias digitais toda a escola precisa se modificar e não seria diferente com a Educação Física. Buscar afastar os estudantes do acesso

aos jogos eletrônicos no ambiente escolar só irá distanciá-los ainda mais das aulas. A partir da presença dos aparelhos celulares, as aulas de Educação Física vêm sofrendo grandes modificações, principalmente relacionados ao interesse dos alunos pelas aulas. Mas será que isso está relacionado apenas aos aparelhos celulares? Ou nós, professores, temos uma parcela de culpa? Em resposta a isso, podemos dizer que o fato de a Educação Física permanecer como um componente curricular voltado, na maioria das vezes, apenas para as práticas esportivas focada no rendimento, pode ter contribuído com o afastamento dos estudantes nas aulas.

Kunz (1994) apresenta uma crítica relacionada à utilização do esporte no ambiente escolar como rendimento. Ao utilizar o esporte com esse fim, apenas um pequeno grupo de alunos vivenciará o sucesso e a maioria acabará se confortando com o fracasso. Isso não significa que o esporte seja o grande responsável pelo afastamento dos estudantes, e sim a forma como é desenvolvido dentro da escola pode ser um fator que vem contribuindo.

Evidencia-se que o esporte é um forte integrante cultural de nossa sociedade, e a partir do momento que foi inserido na escola, sempre teve grande influência na Educação Física escolar, inclusive sendo inúmeras vezes praticamente o único conteúdo ministrado nesta disciplina. Não compartilhamos da ideia de que o esporte contemple todas as necessidades da Educação Física escolar, como também discordamos dele ser trabalhado com o objetivo nele mesmo. Em nosso entendimento o esporte deve sim estar presente na escola, essencialmente na disciplina de Educação Física, pois é um conhecimento próprio desta área, porém devemos fazer dele um meio para formação dos alunos, formação esta que deve ter como eixo norteador uma pedagogia para a cidadania. (BARROSO; DARIDO, 2006, p. 104).

Nesse sentido, podemos dizer que o esporte é um componente que deve sim estar presente nas aulas de Educação Física, porém deve ser desenvolvido com o objetivo de contribuir com a formação dos estudantes e não ser utilizado como rendimento para a formação de atletas, pois a escola é um local de formação de cidadãos.

Nessa perspectiva, os esportes devem fazer parte das aulas de Educação Física, assim como outros conteúdos também devem pertencer ao processo de ensino

e aprendizagem, como a dança, a ginástica, as práticas corporais de aventura, os jogos, as brincadeiras e, também, os jogos eletrônicos.

Desse modo, incorporar os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física é fundamental, pois é necessário proporcionar que os estudantes experimentem e vivenciem diversas possibilidades, pois temos passado por muitas mudanças, principalmente relacionado à presença dos jogos eletrônicos no cotidiano escolar. E cabe a nós, professores de Educação Física, compreender a necessidade dessas mudanças. Costa e Betti (2006) trazem uma grande reflexão sobre a presença dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física:

Como evidência do impacto das mídias sobre as crianças, percebemos que, nas aulas de Educação Física na escola os alunos não conseguem se “desligar” do último episódio do desenho animado que assistiram na TV, ou não se contêm de ansiedade esperando pelo próximo número da revista que trará mais cartas para seu “exército de monstros e heróis”, como, por exemplo, nos diversos jogos do Pokémon, Yu-Gui-Oh, Harry Potter etc. (COSTA; BETTI, 2006, p. 172).

Os autores nos apresentam uma realidade que vem fazendo parte das aulas de Educação Física, isto é, os jogos eletrônicos têm adentrado nas escolas e, conseqüentemente, nas aulas, pois se trata de uma realidade vivenciada pelos atuais estudantes. Dessa forma, estudos em relação à utilização de jogos eletrônicos vêm acontecendo, a fim de contribuir com o processo de inserção desse conteúdo nas aulas, pois se trata de algo novo para os professores de Educação Física, visto que as aulas estão relacionadas, na maioria das vezes, à prática e inserir esse novo conteúdo traz algumas dificuldades.

Atualmente, os jogos eletrônicos se encontram na BNCC que teve a sua versão finalizada no ano de 2017, com o intuito de implementar uma base comum para a educação básica, em que todas as escolas públicas e privadas precisam seguir. A Educação Física é um componente curricular presente na área de linguagens, na qual possui competências a serem desenvolvidas pela área, destacando-se uma competência especificamente:

Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos (BRASIL, 2017, p. 65).

O trecho anterior deixa claro que é necessária a utilização de tecnologias digitais de informação e comunicação, buscando o desenvolvimento crítico e reflexivo dos estudantes. Além da competência por área, as tecnologias digitais de informação e comunicação também estão presentes no componente curricular Educação Física, especificamente por meio do objeto de conhecimento “jogos eletrônicos”, que se encontra na unidade temática “brincadeiras e jogos” previsto para turmas de 6º e 7º anos.

A presença de um conteúdo específico sobre jogos eletrônicos e habilidades que devem ser desenvolvidas nas aulas de Educação Física demonstra o quanto os jogos eletrônicos passaram a fazer parte da vida dos estudantes, tornando-se necessária a abordagem desse conteúdo nas aulas de Educação Física.

O objeto de conhecimento jogos eletrônicos presente nas aulas de Educação Física proporciona aos estudantes conhecimentos a respeito das possibilidades de jogos que podem ser desenvolvidos, das experimentações práticas nas aulas e das possibilidades de desenvolvimento dos jogos eletrônicos com diversas perspectivas de execução, como jogos de tabuleiro, jogos da memória, quebra-cabeças e jogos que são realizados por meio de movimentos corporais, por exemplo, o “just dance”.

Dessa forma, os jogos eletrônicos podem ser uma ferramenta de motivação nas aulas de Educação Física, pois esses jogos são extremamente atrativos e praticados pelos estudantes. As aulas práticas sempre foram consideradas o melhor momento da aula pelos estudantes, no entanto, é perceptível que muitos deles não se sentem à vontade na realização das aulas práticas, seja por desmotivação seja por não se considerarem habilidosos para participar. Nesse sentido, os jogos eletrônicos podem contribuir, pois há disponíveis inúmeros jogos que podem ser desenvolvidos nas aulas e que, muitas vezes, poderá contribuir para que o aluno que não participa

das aulas práticas de outros conteúdos seja incentivado a participar da prática dos jogos eletrônicos.

### **2.3 Jogos eletrônicos por meio da Abordagem Crítico-emancipatória**

Neste capítulo, iremos abordar sobre os jogos eletrônicos a partir da Abordagem Crítico-Emancipatória. A abordagem Crítico-emancipatória foi apresentada primeiramente na obra “Educação Física: ensino & mudança”, no ano de 1991, publicada por Eleonor Kunz. Depois, foi abordada novamente na obra “Transformações didático- pedagógica do esporte”, em 1994, talvez uma das obras mais conhecidas ao se tratar da Abordagem Crítico-emancipatória.

A abordagem Crítico-emancipatória surgiu pela necessidade de mudanças relacionadas ao ensino, nos conteúdos, nos métodos e nas práticas pedagógicas (KUNZ, 1994). É considerada uma das principais tendências das pedagogias críticas da Educação Física no Brasil.

A escolha pela Abordagem Crítico-emancipatória para o desenvolvimento dos jogos eletrônicos deu-se justamente pelas características presentes nessa abordagem, colocando a análise crítica na prática pedagógica, o diálogo e a participação dos alunos no processo de ensino, ou seja, está relacionado ao processo de ensino e aprendizagem, não sendo algo específico apenas para o esporte. Sabemos que dentro dessa abordagem, o ensino do esporte prevalece, porém, o esporte foi apresentado dentro da abordagem como exemplos a serem desenvolvidos nas aulas de Educação Física.

Por esse motivo, para o desenvolvimento dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, optamos pela utilização da Abordagem Crítico-emancipatória proposta por Elenor Kunz, que tem como objetivo o desenvolvimento de indivíduos críticos e emancipados.

[...] a pedagogia crítico-emancipatória deverá oportunizar aos alunos perceberem a coerção auto-imposta de que padecem, conseguindo com isto, dissolver o “poder” ou a “objetividade” dessa coerção e assumindo um estado de maior liberdade e conhecimento de seus

verdadeiros interesses, ou seja, esclarecimento e emancipação. (KUNZ, 2004, p. 36).

Sempre que falarmos de Abordagem Crítico-emancipatória, ela primeiramente irá nos remeter ao ensino do esporte, pois foi, por meio dos esportes que essa abordagem foi apresentada, ganhou destaque e, conseqüentemente, passou a ser desenvolvida como uma tendência presente nas aulas de Educação Física.

Apesar de essa abordagem ter sido apresentada a partir do ensino dos esportes, acreditamos que ela também se encaixa no ensino dos jogos eletrônicos, pois seu objetivo não está atrelado ao conteúdo que é desenvolvido e sim à forma como é desenvolvido. De acordo com Kunz (2004), a Abordagem Crítico-emancipatória busca incluir conteúdos de caráter teórico e prático, deixando de lado o desenvolvimento de habilidades e técnicas, proporcionando que os alunos possam organizar a sua realidade, de acordo com as suas possibilidades e necessidades, pois é necessário que haja a interação social, linguagem e desenvolvimento do trabalho, todos de forma conjunta.

É possível perceber que a Abordagem Crítico-emancipatória se refere a uma abordagem muito relevante no contexto da Educação Física e, por esse motivo, tem contribuído no processo de ensino e aprendizagem de diversos conteúdos. Por exemplo, no ensino da ginástica, apresentada no trabalho intitulado “o conteúdo ginástica a partir da abordagem crítico- emancipatória: um relato de experiência”, das autoras Oliveira e Caramês (2021). Neste trabalho, as autoras apresentam como ocorreram as aulas do ensino da ginástica utilizando a Abordagem Crítico-emancipatória, tendo como objetivos: buscar a interação dos sujeitos com a sociedade, valendo-se das três competências apresentadas por Kunz, (2004), sendo a primeira competência a objetiva: o aluno recebe as informações e os conhecimentos e desenvolve estratégias para agir de forma competente, buscando atuar de forma bem-sucedida dentro de suas possibilidades individuais e coletivas. A segunda competência é a social: são conhecimentos que o aluno adquire a fim de que possa entender as relações socioculturais presentes em seu contexto e os diferentes papéis aceitos pelos indivíduos em uma sociedade, relacionando isso durante as aulas de Educação Física; e a terceira competência é a comunicativa: busca evidenciar a

diversificação nas formas de linguagem, podendo ser utilizada a linguagem verbal e a linguagem do movimento.

Identificamos que a Abordagem Crítico-emancipatória tem contribuído de forma significativa para o processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Educação Física, encontramos algumas produções que utilizam essa abordagem para o ensino do esporte, da ginástica e dos jogos eletrônicos. Na dissertação de Mestrado de Gadêlha (2020), o jogo eletrônico foi tratado a partir da Abordagem Crítico-emancipatória, tendo como tema da sua pesquisa “os jogos eletrônicos na Educação Física escolar: uma possibilidade na abordagem crítico- emancipatória”.

Gadêlha (2020) traz o ensino dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física por meio da Abordagem Crítico-emancipatória, enfatizando as categorias: interação social, linguagem e trabalho; e as competências: objetiva, social e comunicativa, utilizando-as como uma ferramenta de ensino dos conteúdos da Educação Física. Essa pesquisa traz em seus referenciais teóricos a evolução da tecnologia, a história dos jogos eletrônicos e sua inserção no ambiente escolar, apresentando as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos e foi realizada por meio da metodologia qualitativa-descritiva alicerçada na pesquisa social, construída a partir de um relato de experiência.

A partir disso, destacamos a possibilidade do desenvolvimento dos jogos eletrônicos a partir da Abordagem Crítico-emancipatória, visto que há um trabalho que foi desenvolvido no ano de 2020, cujo tema se relaciona com a atual pesquisa. Nas duas pesquisas apresentadas neste texto, sobre a ginástica e os jogos eletrônicos, é evidente que o objeto em comum entre ambas está relacionado às categorias e competências que são apresentadas por Kunz (2004) e se tornaram um grande marco quando falamos de Abordagem Crítico-emancipatória.

Dessa forma, trazemos as três categorias importantes no processo de ensino por meio da Abordagem Crítico-emancipatória, sendo elas: interação social, linguagem e trabalho. A interação social deve acontecer durante o processo de ensinar e aprender, valorizando o trabalho coletivo de forma responsável, cooperativa e participativa, proporcionando uma didática comunicativa para que, assim, seja possível o desenvolvimento da linguagem, sendo essa não apenas a linguagem

verbal, mas sim toda linguagem presente no movimentar-se. O desenvolvimento do trabalho visa o alcance da melhor performance física e técnica, no entanto, é uma categoria que exige competência por parte dos professores e dos alunos para que o ensino possa ocorrer de forma democrática, considerando a situação, o conteúdo, o contexto e o grupo. (KUNZ, 2004).

As categorias acima apresentadas por Kunz (2004) devem constituir o processo de ensino buscando o desenvolvimento das competências: objetiva, social e comunicativa. Destacamos as principais características dessas competências:

- Competência Objetiva: é necessário que o aluno receba as informações e conhecimentos e desenvolva estratégias para agir de forma competente, buscando atuar de forma bem-sucedida no esporte, por exemplo, dentro de suas possibilidades individuais e coletivas;
- Competência Social: são conhecimentos que precisam ser adquiridos a fim de que o aluno possa entender as relações socioculturais presentes em seu contexto e os diferentes papéis aceitos pelos indivíduos em uma sociedade, relacionando isso durante as aulas de Educação Física;
- Competência Comunicativa: busca evidenciar a diversificação nas formas de linguagem, podendo ser utilizado a linguagem verbal e a linguagem do movimento, por exemplo.

A competência comunicativa possui um papel fundamental na abordagem crítico- emancipatória, pois “[...] saber se comunicar e entender a comunicação dos outros é um processo reflexivo e desencadeia iniciativas do pensamento crítico” (KUNZ, 2004, p. 41).

Compreendemos que as competências apresentadas por Kunz (2004) podem contribuir com o processo de ensino dos jogos eletrônicos, pois na competência objetiva, o aluno recebe os conhecimentos e desenvolve as estratégias necessárias para que dentro de suas possibilidades possa atuar de forma bem-sucedida na prática dos jogos eletrônicos. Na competência social, os conhecimentos são passados, a fim de que o aluno compreenda as diversas relações socioculturais presentes em seu contexto e que cada indivíduo exerce um papel na sociedade, assim como nos jogos

eletrônicos, pois é preciso que cada indivíduo exerça um papel para que, em conjunto, seja possível alcançar o objetivo final.

Já a competência comunicativa, por sua vez, busca destacar a diversidade presente nas formas de linguagem, sendo verbal ou do movimento, o que pode ser evidenciado nos jogos eletrônicos, pois sabemos que há diversas formas de linguagem presentes nos mais variados jogos, o que proporciona um conhecimento maior sobre as possibilidades de comunicação.

Por meio das categorias e competências presentes na Abordagem Crítico-emancipatória, desenvolvemos as aulas de Educação Física, com o conteúdo de jogos eletrônicos, utilizando as categorias e competências durante as unidades didáticas. Para o desenvolvimento das aulas, realizamos os jogos eletrônicos especificamente por meio da utilização de aparelhos celulares e, depois, foi realizado o mesmo jogo em sua forma analógica, utilizando os jogos tradicionais para essa experiência, pois o jogo faz parte da cultura humana. Para Huizinga (1980, p. 65):

O jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de curtos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente concedidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo acompanhado de um sentimento de tensão, de alegria, e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Dessa forma, o jogo é uma atividade que faz parte da vida cotidiana, seja de forma eletrônica seja de forma presencial. Portanto, relacioná-los de forma conjunta pode proporcionar uma junção de experiências. De acordo com Tarouco (2004), existem diferentes tipos de jogos, que são classificados de acordo com seus objetivos, sendo: jogos de ação, aventura, cassino, lógicos, estratégicos, esportivos games, entre outros, tendo como propósito a sua utilização para fins educacionais.

### **3 MÉTODO**

Neste capítulo, será apresentada as etapas desenvolvidas na pesquisa, para a produção dos dados, a fim de atingir os objetivos propostos neste estudo. Primeiramente, apresentaremos o método escolhido para a pesquisa, as técnicas e os instrumentos utilizados para a coleta de dados. Também será apresentado o contexto dos sujeitos participantes da pesquisa, a unidade escolar em que ocorreu a coleta de dados, a estruturação da unidade didática e a forma como os dados foram analisados.

#### **3.1 Pesquisa Qualitativa e Etnografia da Prática Escolar**

A metodologia escolhida para a realização da pesquisa foi de cunho qualitativo, pois o problema a ser respondido exigia a utilização dessa metodologia.

Um bom método será sempre aquele, que permitindo uma construção correta dos dados, ajude a refletir sobre a dinâmica da teoria. Portanto, além de apropriado ao objeto da investigação e de oferecer elementos teóricos para a análise, o método tem que ser operacionalmente exequível. (MINAYO, 1993, p. 239).

Dessa forma escolhemos uma metodologia qualitativa com ênfase na etnografia da prática escolar. A pesquisa qualitativa, segundo Minayo e colaboradores (2011, p. 21), trabalha “com o nível de realidade que não pode ser quantificado”, “com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes [...] dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalidade de variáveis”.

Desse modo, a pesquisa qualitativa se encaixou como método para a coleta de dados, visto que ela ocorreu durante as aulas de Educação Física dos estudantes, sendo a professora-pesquisadora professora da turma no ano letivo de 2022, possibilitando o contato direto com os estudantes participantes.

Dentre os métodos empregados em uma pesquisa qualitativa, neste trabalho utilizamos o estudo do tipo etnográfico, ou etnografia da prática escolar, pois o foco da

pesquisa foi o processo educativo, se apropriando da característica da etnografia no uso das técnicas de observação participante, entrevistas e análise de documentos.

A alternativa apresentada pelos autores, para ultrapassar os problemas encontrados nos esquemas de análise da interação, é a abordagem antropológica. Segundo eles, a investigação de sala de aula ocorre sempre num contexto permeado por uma multiplicidade de sentidos que, por sua vez, fazem parte de um universo cultural que deve ser estudado pelo pesquisador. Através basicamente da observação participante ele vai procurar entender essa cultura, usando para isso uma metodologia que envolve registro de campo, entrevistas, análises de documentos, fotografias, gravações. (ANDRÉ, 1995, p. 37).

Ainda de acordo com André (2005), na etnografia há uma interação entre o pesquisador e o objeto a ser pesquisado, sendo o pesquisador o instrumento principal na coleta de dados, permitindo que o pesquisador responda ativamente às questões que o cercam, modificando, caso necessário, as técnicas de coleta de dados, revendo questões que sejam necessárias para o desenrolar do trabalho. Durante a coleta de dados, ficaram evidentes as características apresentadas, pois, durante o percurso, foi preciso realizar adaptações de acordo com a realidade apresentada no processo.

De acordo com isso, Minayo (2011) aborda o trabalho de campo como uma aproximação do pesquisador com a realidade, na qual gerou seu problema, sendo o momento em que o pesquisador tem a possibilidade de interagir com a realidade investigada. A partir disso, possibilitando que haja a interação entre o pesquisador e o objeto a ser pesquisado.

### **3.2 Técnicas e Instrumentos da Coleta de Dados**

Os dados coletados no decorrer da pesquisa surgiram a partir de um questionário inicial, observação participante das aulas utilizando um caderno de campo e um questionário final. Utilizamos como um dos instrumentos para a pesquisa o questionário, a fim de realizar um diagnóstico sobre o conhecimento dos estudantes acerca dos jogos eletrônicos, sendo essa a 1ª coleta realizada. De acordo com Gil (2008, p. 121):

Pode-se definir questionário como a técnica de investigação composta por um conjunto de questões que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações sobre conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado etc.

Gil (2008) apresenta dois tipos de questionário, que são divididos em questionário aberto e fechado. Utilizamos o questionário aberto, pois, dessa forma, os estudantes tiveram a liberdade de resposta, não havendo nenhuma forma de influência ao responder algo que estivesse apenas disponível na alternativa. Gil (2008, p. 122) afirma que “nas questões abertas solicita-se aos respondentes para que ofereçam suas próprias respostas [...] oferecendo espaço para escrever a resposta. Este tipo de questão possibilita ampla liberdade de resposta”.

O questionário aberto (APÊNDICE A) foi utilizado com o intuito de identificar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre o conteúdo de jogos eletrônicos. De forma mais específica, procuramos identificar o que eles compreendiam sobre os jogos eletrônicos, conteúdo da Educação Física, se entendiam o que são jogos eletrônicos, se jogavam algum jogo eletrônico e se as aulas com o conteúdo jogos eletrônicos poderiam ser motivacionais aos estudantes. Para o desenvolvimento das questões, foram considerados os objetivos da pesquisa, a questão problema e as competências e habilidades presentes na BNCC e DRC/MT, que são as mesmas apresentadas nos dois documentos para a etapa de ensino do 6º ano do ensino fundamental anos finais.

Utilizamos como instrumento o diário de campo/aula, na 2ª etapa da coleta de dados, realizada durante a execução da unidade didática, sendo esse método escolhido pois foram realizadas observações durante as aulas com o intuito de investigar as contribuições presentes no ensino dos jogos eletrônicos enquanto conteúdo nas aulas de Educação Física, sendo realizada por meio da observação participante. Segundo André (2005), a observação participante é denominada de participante, pois o pesquisador possui um grau de proximidade com a situação estudada, podendo afetá-la e ser afetado.

Por sua vez, Angrosino (2009) caracteriza a observação participante como um processo de aprendizagem desenvolvido por meio do envolvimento do pesquisador com as atividades cotidianas da pesquisa. O autor destaca que a pesquisa participante

não deve ser considerada apenas uma metodologia, pois ela facilita o processo de coleta de dados em campo, uma vez que o pesquisador participa ativamente durante sua coleta.

O diário de campo/aula foi utilizado a partir de um roteiro pré-estabelecido (APÊNDICE K), contendo as anotações referentes às observações realizadas nas aulas. Foi registrado nesse instrumento, de forma detalhada, tudo que a pesquisadora observou, ouviu e pensou durante a coleta de dados. As anotações ocorreram a partir da aplicação de uma unidade didática, dos acontecimentos, das interações entre os sujeitos e/ou com a pesquisadora.

A utilização do diário de campo/aula proporcionou o acompanhamento das aulas por meio de um caderno que foram realizadas as anotações. Zabalza (2007, p. 13) traz a definição de diário de aula: "são documentos em que professores e professoras anotam suas impressões sobre o que vai acontecendo em suas aulas".

Os diários de campo/ aula foi um dos instrumentos escolhidos devido a sua flexibilidade, proporcionando que as anotações ocorressem da forma que fosse escolhida pelo autor. Zabalza (2007, p. 144), destaca que "os diários apresentam uma estrutura narrativa que é, por sua própria natureza, muito flexível. Em princípio, o diário pode ser escrito da maneira que mais agrade ao autor".

Dessa maneira, o diário de campo/ aula foi completado pela pesquisadora, a partir da observação de cada aula ministrada, com o objetivo de registrar as dificuldades, os avanços e os desafios que surgiram no decorrer do processo.

Como 3ª etapa da coleta de dados, utilizamos um questionário final, possibilitando aos estudantes relatarem a experiência durante a realização da unidade didática, sendo que optamos pela utilização do questionário para que fosse possível atingir o maior número de estudantes possível. Gil (1999, p. 128/129) apresenta as vantagens da aplicação do questionário sobre as demais técnicas de coleta de dados:

- a) possibilita atingir grande número de pessoas, mesmo que estejam dispersas numa área geográfica muito extensa, já que o questionário pode ser enviado pelo correio;
- b) implica menores gastos com pessoal, posto que o questionário não exige o treinamento dos pesquisadores;
- c) garante o anonimato das respostas;

- d) permite que as pessoas o respondam no momento em que julgarem mais conveniente;
- e) não expõe os pesquisadores à influência das opiniões e do aspecto pessoal do entrevistado.

Foi possível, através do questionário final, que os estudantes descrevessem o que compreenderam durante a realização da unidade didática, para que, assim, fosse possível compreender de que forma esses estudantes conseguiram assimilar o conteúdo desenvolvido. O questionário final se encontra no apêndice L.

### **3.3 Contexto e sujeitos participantes da pesquisa**

O estudo foi desenvolvido no município de Santo Antônio de Leverger- MT, situada a 34 km da capital Cuiabá. De acordo com os dados do Censo Demográfico do IBGE (2022), no qual apresenta uma prévia da população calculada com base nos resultados do Censo Demográfico 2022 até o dia 25 de dezembro de 2022, o município possui 13.739 habitantes. O estudo foi realizado na Escola Estadual Leônidas de Matos, uma instituição da Rede Estadual de Ensino, localizada na região central do município. O público atendido são crianças com faixa etária entre 06 e 15 anos, nas etapas de Ensino Fundamental I e Ensino Fundamental II (1° ao 9° ano). Atualmente a escola conta com 702 alunos matriculados.

A infraestrutura da escola conta com doze salas de aula, duas salas de laboratório de aprendizagem, uma sala de acompanhamento educacional especializado - laboratório multifuncional (AEE) e uma quadra poliesportiva. A maioria dos estudantes do ensino fundamental II é da própria escola, uma vez que a instituição conta com turmas de 1° ao 5° ano. Uma questão que vale destaque é que a rede estadual de ensino não oferece, ao ensino fundamental anos iniciais, aulas de Educação Física com professores de Educação Física, ou seja, quem ministra as aulas são os professores pedagogos da turma. Destaco que por mais que os estudantes sejam provenientes da própria instituição, o primeiro contato com os professores de Educação Física ocorre apenas no 6° ano.

A Secretaria Estadual de Educação de Mato Grosso oferece aos professores um documento próprio do estado, denominado Documento de Referência Curricular para

Mato Grosso (DRC/MT), Mato Grosso (2018) sendo baseado na BNCC, adicionando conteúdos e habilidades específicas para o estado do Mato Grosso. As aulas de Educação Física devem se basear na BNCC e DRC/MT. Atualmente, as aulas de Educação Física na rede estadual para o ensino fundamental II, anos finais, são compostas de duas horas aulas semanais.

A turma escolhida para participar do estudo foi o 6º ano B do turno matutino. Essa turma é composta por 31 alunos, sendo 19 do gênero feminino e 12 do gênero masculino, porém, somente 24 alunos foram autorizados pelos responsáveis a participarem da pesquisa. A escolha da turma se deu especificamente por algumas características que consideramos serem as mais adequadas para o desenvolvimento do estudo, como: duas aulas de forma sequencial e o fato de a pesquisadora ser docente da turma. Os estudantes da pesquisa serão identificados com a sigla E, e a numeração correspondente, por exemplo E1<sup>2</sup>.

### **3.4 Aspectos Éticos**

Para o desenvolvimento da pesquisa, foi solicitado autorização para o início da coleta de dados ao Comitê de Ética- CEP/ Saúde da Universidade Federal de Mato Grosso- UFMT, tendo o projeto aprovado sob o parecer nº 5.358.934. Após a aprovação, os responsáveis dos participantes da pesquisa compareceram a uma reunião na escola, para que a pesquisadora apresentasse a pesquisa, os objetivos e de que forma seria desenvolvida, assim como esclarecer possíveis dúvidas. Todos os responsáveis dos participantes receberam o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e todos os estudantes participantes receberam o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido.

---

<sup>2</sup> Os estudantes participantes da pesquisa serão identificados no texto como E.1, E.2..., assim sucessivamente.

### **3.5 Desenho da unidade didática**

Para que a coleta de dados acontecesse, a fim de atingir os objetivos da pesquisa, bem como possibilitar que os estudantes alcançassem as habilidades propostas na BNCC e DRC/MT, referente ao conteúdo jogos eletrônicos, presente na unidade temática Brincadeiras e Jogos, especificamente para os 6º ano do ensino fundamental, foi elaborada e aplicada uma unidade didática pautada no desenvolvimento das aulas a partir das categorias e competências presentes na Abordagem Crítico-emancipatória de Kunz (2004), para o desenvolvimento das competências objetiva, social e comunicativa, no decorrer do segundo bimestre do ano letivo de 2022, realizada nos meses de maio a julho.

É importante destacar que a escolha do conteúdo jogos eletrônicos deu-se a partir da grande presença das mídias digitais no ambiente escolar, principalmente dos jogos eletrônicos, que tem aparecido de forma constante e vem contribuindo com os afastamentos das aulas de Educação Física. No início do ano letivo, foi perguntado aos alunos se teriam interesse em aprender sobre os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física e, de forma unânime, responderam que gostariam de aprender sobre esse conteúdo.

A partir disso, as aulas foram organizadas de forma sequencial, trazendo o histórico dos jogos eletrônicos, as possibilidades presentes nas práticas dos jogos eletrônicos e a experimentação das práticas dos jogos pelos estudantes.

### **3.6 Estruturação das aulas da unidade didática**

A estruturação das aulas da unidade didática ocorreu da seguinte forma: conversa inicial com os estudantes, experimentações práticas e a roda de conversa final. Na conversa inicial com os estudantes foram apresentados os objetivos das aulas, abordando os temas relacionados ao conteúdo e resgatando o conhecimento que os estudantes já possuíam sobre o conteúdo, assim como discutimos as vivências realizadas nas aulas anteriores. Nas experimentações práticas, os estudantes vivenciaram os jogos eletrônicos nos aparelhos celulares, em outros momentos

vivenciaram os jogos que jogaram no celular de forma real e, na roda de conversa final, os estudantes relataram como foi a aula, o que foi possível compreender do que foi vivenciado e o que consideraram relevante naquele dia. Segue abaixo o Quadro 01, referente à estruturação da unidade didática, composta por nove encontros, totalizando 18 aulas.

Quadro 1 - Estruturação da Unidade Didática: habilidades e objetivos

<p style="text-align: center;">AULA 01</p> <p>Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras Objeto de Conhecimento: Jogos eletrônicos (conhecimento prévio dos estudantes) Turma: 6º Ano B Turno: Matutino Data: 19/05/2022 Duração: 120 minutos</p> <p>Habilidades: EF67EF01- Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.</p> <p>Objetivo geral: Compreender os conhecimentos prévios dos estudantes sobre os jogos eletrônicos. Objetivos específicos: Identificar de que forma os estudantes veem os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física; Compreender quais conteúdos poderão ser desenvolvidos nas aulas sobre jogos eletrônicos.</p>	<p style="text-align: center;">AULA 02</p> <p>Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras Objeto de Conhecimento: Jogos eletrônicos (percurso histórico) Turma: 6º Ano B Turno: Matutino Data: 26/05/2022 Duração: 120 minutos</p> <p>Habilidades: EF67EF02 Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.</p> <p>Objetivo geral: Apresentar a evolução dos jogos eletrônicos, suas características e evolução tecnológica.</p> <p>Objetivos específicos: Identificar as transformações dos jogos eletrônicos e o espaço de tempo que isso ocorreu; Discutir as transformações que surgiram na sociedade com a evolução dos jogos eletrônicos.</p>
<p style="text-align: center;">AULA 03</p> <p>Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras Objeto de Conhecimento: Jogos eletrônicos (influência no cotidiano das pessoas) Turma: 6º Ano B Turno: Matutino Data: 02/06/2022 Duração: 120 minutos</p> <p>Habilidades: EF67EF01- Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.</p> <p>Objetivo geral: Identificar de que forma os jogos eletrônicos têm afetado a vida das pessoas atualmente.</p>	<p style="text-align: center;">AULA 04</p> <p>Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras Objeto de Conhecimento: Jogos eletrônicos (filme Detona Ralph) Turma: 6º Ano B Turno: Matutino Data: 08/06/2022 Duração: 120 minutos</p> <p>Habilidades: EF67EF02 Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.</p> <p>Objetivo geral: Elencar as transformações nos jogos eletrônicos e as diferentes possibilidades de jogos.</p>

<p>Objetivos específicos: Discutir sobre os possíveis motivos que fazem com que os jogos eletrônicos interfiram na vida das pessoas;</p> <p>Definir possíveis pontos positivos e negativos presentes nos jogos eletrônicos.</p>	<p>Objetivos específicos: Identificar os motivos que levam o grande aumento no desenvolvimento de jogos eletrônicos;</p> <p>Abordar as possibilidades de jogos e classificar as suas categorias.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>AULA 05</b></p> <p>Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras Objeto de Conhecimento: Jogos eletrônicos (jogo de dominó eletrônico) Turma: 6º Ano B Turno: Matutino Data: 09/06/2022 Duração: 120 minutos</p> <p>Habilidades: EF67EF01- Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.</p> <p>Objetivo geral: Proporcionar que os estudantes experimentem o jogo de dominó de forma eletrônica, a fim de evidenciar qual a contribuição na aprendizagem e realização do jogo.</p> <p>Objetivos específicos: Apresentar as possibilidades de jogos eletrônicos disponíveis e de que forma podemos compreendê-los nas aulas de Educação Física;</p> <p>Realizar o jogo de dominó de forma eletrônica, buscando ampliar o interesse dos estudantes para a modalidade de jogo.</p>	<p style="text-align: center;"><b>AULA 06</b></p> <p>Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras Objeto de Conhecimento: Jogos eletrônicos (jogo UNO de forma eletrônica) Turma: 6º Ano B Turno: Matutino Data: 15/06/2022 Duração: 120 minutos</p> <p>Habilidades: EF67EF01- Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.</p> <p>Objetivo geral: Proporcionar que os estudantes experimentem o jogo UNO de forma eletrônica, buscando relacionar o jogo físico com o jogo eletrônico</p> <p>Objetivos específicos: Demonstrar as possibilidades disponíveis de jogos eletrônicos e as relações de interações entre os estudantes durante a execução do jogo; Compreender as diferenças e semelhanças presentes nas formas de jogar, seja de forma presencial ou eletrônica.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>AULA 07</b></p> <p>Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras Objeto de Conhecimento: Jogos eletrônicos (jogo de dominó e UNO de forma física) Turma: 6º Ano B Turno: Matutino Data: 23/06/2022 Duração: 120 minutos</p> <p>Habilidades: EF67EF02 Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas</p>	<p style="text-align: center;"><b>AULA 08</b></p> <p>Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras Objeto de Conhecimento: Jogos eletrônicos (jogo de dama de forma eletrônica) Turma: 6º Ano B Turno: Matutino Data: 30/06/2022 Duração: 120 minutos</p> <p>Habilidades: EF67EF01- Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando</p>	<p style="text-align: center;"><b>AULA 09</b></p> <p>Unidade Temática: Jogos e Brincadeiras Objeto de Conhecimento: Jogos eletrônicos (jogo de dama de forma presencial) Turma: 6º Ano B Turno: Matutino Data: 06/07/2022 Duração: 120 minutos</p> <p>Habilidades: EF67EF02 Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos</p>

<p>respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.</p> <p>Objetivo geral: Abordar as possibilidades dos jogos eletrônicos e presenciais evidenciando a forma de aprendizagem dos estudantes;</p> <p>Objetivos específicos: Identificar as interações dos estudantes durante a execução dos jogos de forma presencial; Compreender as diferenças e semelhanças presentes nas formas de jogar, seja de forma presencial ou eletrônica.</p>	<p>os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.</p> <p>Objetivo geral: Identificar os conhecimentos dos estudantes na realização do jogo de dama e relacionar as dificuldades e facilidades na execução do jogo de forma eletrônica;</p> <p>Objetivos específicos: Discutir as possibilidades presentes nos jogos eletrônicos e de que forma podem contribuir com o processo de aprendizagem;</p> <p>Realizar o jogo de dama de forma eletrônica, buscando ampliar o interesse dos estudantes para a modalidade de jogo.</p>	<p>avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.</p> <p>Objetivo geral: Experimentar a forma de jogo presencial após a utilização do jogo eletrônico como auxílio na aprendizagem;</p> <p>Objetivos específicos: Identificar as diversas formas de aprendizagens desenvolvidas pelos estudantes; Discutir as diferenças e semelhanças presentes nas formas de jogar, seja de forma presencial ou eletrônica.</p>
--	---	--

Fonte: elaborado pela autora.

### 3.7 Análise dos dados

Os dados foram analisados a partir do questionário inicial, do diário de campo/ aula e do questionário final, evidenciando as competências: objetiva, social e comunicativa. O procedimento de análise de dados adotado foi a análise temática, empregando a sistematização das ideias iniciais, a exploração do material e o tratamento dos resultados (GOMES, 2011).

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

### 4.1 Questionário inicial

Apresentaremos os dados obtidos no processo da coleta de dados. Iniciamos a pesquisa a partir de um questionário inicial, com o intuito de compreender quais conhecimentos os estudantes possuíam a respeito dos jogos eletrônicos, sendo o questionário composto por sete questões abertas. O total de alunos participantes da pesquisa foi 24 alunos, porém, 20 alunos estavam presentes no dia da realização do questionário, que foi aplicado de forma impressa no mês de maio, quando se iniciou o 2º bimestre do ano letivo. Aos quatro estudantes que não participaram da fase do questionário, não foi possível a aplicação posteriormente em tempo hábil, pois os estudantes não compareceram à escola.

Na primeira pergunta, questionamos sobre o que entendiam ser os jogos eletrônicos, responderam:

Jogos eletrônicos são jogos que nós jogamos em celular, tablet e computador. (E.1)

Não muito. (E.2)

Que jogos eletrônicos são jogos que tem no celular, computador e etc... (E.3)

Jogos eletrônicos que você pode jogar por aparelhos eletrônicos. (E.4)

Jogos eletrônicos são para aprender e outros para passar tempo. (E.5)

Eu acho que jogos eletrônicos são jogos de celular. (E.6)

Não muito. (E.7)

Que ele é um jogo que é feito no celular (E.8)

Jogo free fire. (E.9)

Jogos eletrônicos é online é o jogo que utiliza o celular. (E.10)

O jogo eletrônico é divertido. (E.11)

Jogos são aqueles que a gente joga no celular, computador e coisas do tipo. (E.12)

Jogos eletrônicos são jogos que existem na vida real. (E.13)

Muitas coisas, só que tem coisas que eu não sei. (E.14)

Eles são jogos que ficam no celular, tablet e computador. Eles São jogos virtuais. (E.15)

Eu entendo que são jogos que jogam pelo celular. (E.16)

Eles são legais e eu gosto. (E.17)

Uma plataforma social. (E.18)

Entendo por que o jogo roblox eu jogo pra jogar ele você precisa criar uma conta com seu nome e senha ai você pode fazer amigos. (E.19)

Jogos eletrônicos são jogos de celular, computador, tablet e televisão. (E.20)

Percebemos nas falas dos estudantes que a maioria entende os jogos eletrônicos como um jogo realizado principalmente em aparelhos celulares, tablets e computadores, ou seja, descrevem os jogos eletrônicos a partir dos aparelhos que são utilizados para sua prática. Alguns estudantes citam exemplos que jogam, como o *E.9* que cita o jogo de celular free fire, um dos jogos mais populares durante a pandemia. O *E.19* cita o jogo Roblox, que apesar de ter sido criado em 2006, foi um jogo que se popularizou durante a pandemia, muito em decorrência de sua dinâmica interativa que, no período de reclusão, tornou-se bastante atrativa. O aluno, inclusive, destaca que nesse jogo “você pode fazer novos amigos”.

Podemos dizer que isso está relacionado justamente à grande presença das mídias digitais no cotidiano das pessoas, pois, primeiramente, se tem acesso aos aparatos tecnológicos e, depois, os utiliza para os fins desejados, como nos traz Garcia (2010, p. 44)

Telefone celular, computador, internet e/ou aparelho MP4 são objetos tecnológicos que surgem constantemente em uma sala de aula proliferando desafios. Então, como lidar com essas cenas? [...]

O autor enfatiza a presença dos objetos tecnológicos constantemente na sala de aula e, por meio das falas dos estudantes participantes da pesquisa, é possível compreender que há um conhecimento sobre a utilização desses objetos tecnológicos por parte deles.

Já em respostas apresentadas especificamente por alguns estudantes, podemos perceber que a compreensão que possuem a respeito dos jogos eletrônicos está relacionada ao que vivenciaram na prática de jogos eletrônicos, como apresentada na fala do *E.13* “Jogos eletrônicos são jogos que existem na vida real”. É perceptível que o estudante vivenciou jogos eletrônicos que o permitiram exercer papéis que fazem parte da nossa sociedade. Para Ramos (2008), os jogos eletrônicos permitem que o jogador vivencie diferentes papéis - ora do bandido, ora do policial - o que lhe facilita colocar-se no lugar do outro e refletir sobre as diferentes posições assumidas.

Na fala dos estudantes *E.18* e *E.19*, os jogos eletrônicos são entendidos como rede social, em que é possível conversar com outras pessoas e fazer novos amigos, possibilitando uma interação social a partir do jogo eletrônico. Para Alves (2005), é comum o fato de os praticantes de jogos eletrônicos conhecerem pessoas por meio das comunidades de jogos virtuais e viverem como parte dela, proporcionando para o jogador uma experiência que vai além do simples jogar.

No segundo questionamento, perguntamos se os estudantes jogam algum jogo em computador, tablet e celular. Quando a resposta era positiva, deveriam citar qual era o jogo:

Sim eu jogo no celular eu jogo minecraft. (E.1)

Sim, eu jogo piano. (E.2)

Sim, roblox, minecraft, bitlife. (E.3)

Sim, subway surf, stumble guys, roblox e às vezes free fire. (E.4)

F51b, celular. (E.5)

Sim. Free fire, roblox. (E.6)

Sim, no celular. Uno, caça palavra, cruzadinha. (E.7)

Não. (E.8)

Eu jogo free fire e no meu ps4. (E.9)

Mario, o jogo da Barbie e mais etc. (E.10)

Não respondeu. (E.11)

Sim, eu jogo muito roblox. (E.12)

Free fire, stuble guys, clash royal. (E.13)

Sim jogo no celular, roblox, pk xd, dino park, caça palavras. (E.14)

Sim, no celular eu jogo terraria. (E.15)

Sim eu jogo pelo celular o nome do jogo é roblox. (E.16)

Minecraft. (E.17)

Sim, free fire, fifa. (E.18)

Sim, no celular jogo minecraft. (E.19)

Sim, roblox, free fire, stuble guys, fall guys, fortnite, among us, etc. (E.20)

A partir das respostas, notamos que são citados diversos jogos e que apenas a *E.8* não realiza nenhum tipo de jogo, demonstrando que os jogos eletrônicos estão presentes de forma constante no cotidiano da maioria dos estudantes. A grande variedade de jogos, a evolução das imagens e sons têm atraído principalmente diferentes públicos, sendo utilizado, na maioria das vezes, como uma forma de entretenimento. Em relação a isso Gumz, Vaz e Leal (2014, p. 17) trazem

Os jogos eletrônicos combinam diversas linguagens, o ambiente virtual e multimídia, a qual combina imagens, sons e textos, incluindo os mini games, os jogos para computador (em rede ou não), os softwares para videogames, os simuladores e os fliperamas e se constituem como artefatos de grande fascínio econômico, tecnológico e social. Os jogos eletrônicos atingem desta forma, um número maior de usuários, já que normalmente são prazerosos e dinâmicos, despertando curiosidade, interesse e estimulando a aprendizagem cognitiva, afetiva e social de um modo divertido, tanto o jogo em si como os jogos eletrônicos.

É perceptível o quanto os jogos eletrônicos têm ganhado a aprovação dos estudantes, fazendo com que sejam jogados e repassados a outros colegas. Como consequência, os jogos eletrônicos estão inseridos no cotidiano da maioria dos estudantes. Um exemplo disso está relacionado até mesmo aos jogos citados no questionamento, pois o nome de um mesmo jogo aparece diversas vezes.

As respostas colhidas nessa questão não foram consideradas para a escolha dos jogos utilizados para a unidade didática, pois essa seleção se deu a partir da possibilidade de os estudantes experimentarem jogos que não faziam parte do seu cotidiano atual. A ideia era que fosse possível motivar esses estudantes a conhecerem e experimentarem jogos que não são considerados atuais, vistos algumas vezes como “jogos chatos” e que essa prática virtual auxiliasse na aprendizagem para a sua realização na vida real.

Ao trazer para a vivência das aulas da unidade didática aplicada, ao iniciarmos o conteúdo sobre os jogos eletrônicos, muitos desses jogos foram citados de forma oral durante o diálogo com a turma sobre as formas de jogo, de que maneira conheceram os jogos e qual é a melhor forma de ganhar no jogo. Dessa forma, compreendemos que a escola é um espaço de troca de informações sobre os jogos e que esses jogos fazem parte de uma “era”, muitas vezes relacionados com a idade de quem os pratica.

Na terceira questão, perguntamos aos estudantes se durante as aulas de Educação Física já tiveram algum conteúdo relacionado aos jogos eletrônicos e, caso a resposta fosse afirmativa, foi perguntado o que teriam estudado. Sendo assim, 19 estudantes responderam que não tiveram nenhum conteúdo relacionado aos jogos eletrônicos antes, apenas a *E.20* disse: “sim, estudamos sobre como podem ser jogados, como são jogados e aprendemos alguns jogos eletrônicos”.

O fato de a maioria dos estudantes não ter estudado sobre os jogos eletrônicos anteriormente pode estar relacionado ao fato de que o primeiro contato com os professores de Educação Física na rede estadual de ensino só acontece a partir do 6º ano, onde também se apresenta o início do conteúdo jogos eletrônicos de acordo com a DRC/MT. A entrevistada que respondeu “sim” era oriunda de escola particular.

E, na quarta questão, questionamos por qual motivo os estudantes acreditavam que os jogos eletrônicos eram um dos conteúdos a serem estudados nas aulas de Educação Física. Esta é uma pergunta subjetiva, portanto, os estudantes contaram com a noção que cada um construiu acerca do que se define e integra os conteúdos de Educação Física. Por conta disso, nesse item, obtivemos diferentes respostas:

Porque os jogos eletrônicos fazem parte da educação física. (E.1)

Não sei explicar. (E.2)

Porque ensina novas brincadeiras. (E.3)

Porque são jogos que as vezes são educativos e porque os jogos eletrônicos que “substituíram” os jogos e brincadeiras “antigas”. (E.4)

Para nós jogar nas aulas ou no celular. (E.5)

Porque é muito importante estudarmos sobre isso. (E.6)

Não sei explicar. (E.7)

Porque as crianças estão muito ligadas nos celulares, computador, tablet e muito mais. (E.8)

Porque é muito legal e divertido. (E.9)

Porque ele movimenta as mãos. (E.10)

Para nós aprender um pouco mais. (E.11)

Porque jogos, brincadeiras e etc são parte da educação física. (E.12)

Porque tem na vida real, jogos eletrônicos tem na vida real. (E.13)

Porque ainda eles são jogos, mas agora só fica dentro de um celular. (E.14)

Porque são jogos. (E.15)

Porque aprende na aula de educação física. (E.16)

Não. (E.17)

Porque os jogos eletrônicos são considerados uma brincadeira. (E.18)

Para exercitar a mão e também faz parte da educação física. (E.19)

Porque na educação física estudamos jogos, brincadeiras e treinamentos. (E.20)

Por meio das respostas dos estudantes, identificamos que a presença dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física é citada de diferentes maneiras, tendo relação principalmente ao conhecimento adquirido a partir da experiência dos estudantes. O questionamento foi realizado justamente com o intuito de que pudéssemos compreender de que forma percebiam a presença dos jogos eletrônicos como um conteúdo presente nas aulas.

Com base nas respostas obtidas nessa questão, foi possível levantar algumas discussões. Em primeiro lugar, observamos que a proposta de trazer jogos eletrônicos para a sala de aula apresentou-se significativamente atraente para os estudantes. Este era o principal intuito da proposta: despertar o interesse para a disciplina de Educação Física. Nesse sentido, o E.8 é bem assertivo ao pontuar que seria uma proposta interessante devido à ligação das crianças com a tecnologia.

Outro ponto perceptível é alusivo à noção que os estudantes têm sobre conteúdo de Educação Física. Com as respostas, é possível observar que duas percepções se destacam. A primeira é que, geralmente, relacionam a disciplina com alguma atividade física, como trazem os argumentos: “porque movimenta as mãos”, “exercitar as mãos”. Outra percepção é a relação entre a disciplina com a prática de jogar ou brincar. Algumas respostas utilizaram o argumento de que a Educação Física é uma matéria que busca implementar jogos e brincadeiras em sala de aula e, portanto, a utilização de alternativas eletrônicas seria encaixável, já que “os jogos eletrônicos substituíram os jogos e brincadeiras antigas”, ou “na Educação Física estudamos jogos, brincadeiras e treinamentos”.

Na questão 5, os estudantes são indagados sobre o que gostariam de aprender nas aulas de Educação Física sobre os jogos eletrônicos. Nesse contexto, obtivemos as seguintes respostas:

Eu queria aprender como os jogos eletrônicos são usados. (E.1)

Muitas coisas. (E.2)

Brincadeiras novas, jogos de tabuleiro. (E.3)

Burlas, truques e como jogar melhor. (E.4)  
Para mexer. (E.5)

Como eles surgiram, o que exatamente são jogos eletrônicos. (E.6)

Como funciona os jogos. (E.7)

Como eles funcionam, como foi feito. (E.8)

Sim, porque queria saber a jogar dama. (E.9)

Eu gosto de aprender coisa nova. (E.10)

Todos os jogos. (E.11)

Eu gostaria de aprender como eles são feitos. (E.12)

Tudo sobre jogos eletrônicos. (E.13)

O que eu não sei para aprender. (E.14)

Como joga alguns jogos. (E.15)

Sobre os jogos de xadrez e o jogo de dama. (E.16)

Pega-pega. (E.17)

Sobre os jogos da internet. (E.18)

Aprender jogar jogos mais novos, tipo assim gta, roblox, minecraft.  
(E.19)

Como jogar jogos, qual o significado dos jogos e aprender sobre jogos.  
(E.20)

Por meio das respostas apresentadas, identificamos que há uma grande curiosidade quando o assunto são jogos eletrônicos, o que consideramos como algo positivo para o desenvolvimento da pesquisa. Alguns jogos eletrônicos que são conhecidos foram citados, assim como jogos de tabuleiro, evidenciando o que acreditamos ser uma das contribuições para a nossa pesquisa, o fato de a utilização de jogos eletrônicos contribuírem com a prática de alguns jogos que já são conhecidos e praticados de forma física. Essas respostas foram consideradas na elaboração da unidade didática.

A questão 6 vai no mesmo sentido. Nela perguntamos aos estudantes se aprender sobre os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física seria algo motivador, obtivemos as seguintes respostas:

Sim seria algo motivador porque iria aprender sobre jogos eletrônicos. (E.1)

Porque é muito legal. (E.2)

Sim. Porque, no celular, tem como aprender várias coisas-brincadeiras. (E.3)

Sim, porque eu ficaria mais animada e ansiosa para aprender. (E.4)

Sim para aprender mais coisas. (E.5)

Sim, porque eu iria entender mais e iria me interessar mais. (E.6)

Sim. Porque nós aprendemos a jogar os jogos sem morte e arma. (E.7)

Sim, porque a gente ia aprender mais. (E.8)

Sim. Porque queria saber jogar dama. (E.9)

Sim porque eu gosto de aprender coisas novas. (E.10)

Não respondeu. (E.11)

Sim, pois eu iria conhecer mais jogos e por que ia ser muito legal. (E.12)

Sim porque nós estudamos no celular. (E.13)

Não, porque você vai ficar jogando e não vai prestar atenção na aula. (E.14)

Sim, porque dá para jogar com os seus amigos. (E.15)

Sim. Porque aprende e se diverte. (E.16)

Sim. (E.17)

Sim para aprender novas coisas. (E.18)

Sim, porque os jogos eletrônicos me fazem ficar feliz. (E.19)

Sim, pois a gente poderá aprender sobre os jogos, aprender a jogar os jogos, etc. (E.20)

As respostas foram, em sua maioria, positivas, sendo relatado que aprender sobre os jogos eletrônicos seria algo motivador, pois aprenderiam coisas novas, novos jogos, aprenderiam mais e, conseqüentemente, se interessariam mais pelo conteúdo. Assim, as respostas vão ao encontro de um dos objetivos de nossa pesquisa que é desenvolver os jogos eletrônicos para contribuir com a motivação dos estudantes nas aulas de Educação Física, pois os jogos eletrônicos estão presentes no cotidiano dos estudantes e se encontram como um conteúdo a ser desenvolvido nas aulas de Educação Física.

Dessa forma, acreditamos que a utilização dos jogos eletrônicos pode possibilitar um interesse maior sobre o conteúdo que está relacionado com o universo vivenciado pelos estudantes, cabendo a nós, professores, utilizarmos as ferramentas disponíveis para que seja possível contribuir com o processo de ensino e aprendizagem.

As tecnologias de informação e comunicação estão alterando a relação entre ensinar e aprender. Abrem novos horizontes e oferecem aos educadores a possibilidade de utilizar diversas ferramentas que podem melhorar o processo de ensino-aprendizagem, tornando o ato de aprender mais interativo, concreto e cooperativo (NUNES, 2013, p. 24).

Para finalizar essa parte da pesquisa, a questão 7 indaga os estudantes se eles acreditavam que todos os alunos poderiam praticar algum tipo de jogo eletrônico. Tivemos a grande maioria das respostas afirmando que sim, que qualquer pessoa pode praticar qualquer jogo, independentemente da idade, pois é algo fácil de aprender e que todos devem aprender.

Já as respostas negativas apresentadas foram menores que as positivas e em todas elas estão descritas que nem todos podem praticar os jogos eletrônicos, porque muitos não têm aparelhos celulares para realizar esses jogos, evidenciando que a única forma de se realizar os jogos eletrônicos é por meio de um aparelho celular, pois é a forma que a maioria dos estudantes têm contato com os jogos eletrônicos, mesmo que saibam e identifiquem outras possibilidades.

Contudo, os alunos reconhecem que ainda que nem todo mundo na sala possui um aparelho celular. Eles entendem que esse é o objeto com acesso mais facilitado para a execução dos jogos eletrônicos. Dessa maneira, a forma que optamos para a realização dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física foi por meio dos aparelhos celulares, pois é o instrumento que identificamos ser o mais presente no cotidiano dos estudantes. No caso dos estudantes que não o possuírem, os colegas se disponibilizaram a emprestar os seus, para a realização das atividades.

Após a aplicação dos questionários, partimos para o início da sequência didática. Assim, optamos por utilizar jogos eletrônicos que possibilitassem a sua realização também de forma presencial e que fugissem dos jogos que faziam parte atualmente da vida cotidiana dos estudantes. Isso para que fossem provocados a conhecer alguns jogos eletrônicos que surgiram a partir de jogos presenciais já existentes: como o dominó, uno e a dama.

#### **4.2 Diários de campo- vivências e experimentações dos jogos eletrônicos**

Com o intuito de nos aprofundarmos no universo das vivências e experimentações realizadas pelos estudantes, utilizamos o diário de campo, para que, assim, fosse possível observar e analisar as impressões durante a coleta de dados. Dessa maneira, traremos algumas observações que surgiram após a leitura de todos os diários, sendo falas, momentos específicos, interações, tudo que consideramos relevantes para a pesquisa e podem auxiliar a compreender de que forma o desenvolvimento dos jogos eletrônicos contribuíram com a motivação, participação e emancipação dos estudantes do 6º ano nas aulas de Educação Física.

Para as observações das aulas, utilizamos um roteiro que foi estruturado para este fim, com o objetivo de que a observação se voltasse para os pontos específicos apresentados no roteiro. Além disso, realizamos uma estruturação tendo como base a que foi desenvolvida por Gadêlha (2020), adaptando de acordo com o que seria desenvolvido nas aulas. Essa estruturação está relacionada ao que esperávamos alcançar nos objetivos, na metodologia e nas habilidades nos encontros 01, 02 e 03,

de acordo com o Quadro 02, considerando as categorias e as competências apresentadas por Kunz (2004).

Quadro 2 - Estruturação do que se Espera nos Encontros 01, 02 e 03

ASPECTOS CONSIDERADOS	CATEGORIAS		
	TRABALHO	INTERAÇÃO	LINGUAGEM
Objetivos	Relacionar os jogos eletrônicos com os avanços tecnológicos	Desenvolver atividades em grupo, valorizando a importância do trabalho coletivo	Expor seu conhecimento sobre o que considera negativo e positivo na prática dos jogos eletrônicos
Metodologia	Interação entre os estudantes, possibilitando o desenvolvimento do pensamento crítico	Proporcionar que todos os estudantes possam participar e opinar, apresentando as suas experiências	Compreender as diferenças de ideias que podem surgir e respeitá-las
Habilidades	Compreender as possibilidades presentes nos jogos eletrônicos e as transformações na sociedade	Relacionar o conteúdo desenvolvido com as possibilidades presentes em seu contexto	Expressar o que foi compreendido na aula desenvolvida
	OBJETIVA	SOCIAL	COMUNICATIVA
	<b>COMPETÊNCIAS</b>		

Fonte: adaptado de Gadêlha (2020).

Figura 1 - Aplicação do questionário inicial



Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora.

Iniciamos a aplicação da sequência didática no dia 19/05/2022. Nessa aula foi apresentado o conteúdo que seria trabalhado durante o bimestre e foram aplicados os questionários aos alunos presentes. Observamos grandes dificuldades de interpretação por parte significativa dos alunos que acabaram respondendo ao questionário de forma superficial. Mesmo com as respostas superficiais, a fase do questionário é uma peça fundamental para o início da sequência didática, pois, dessa forma, é possível compreender como os alunos percebem os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física, possibilitando-nos utilizar os dados obtidos por meio do questionário para a elaboração da sequência didática.

Já na segunda aula, ministrada no dia 26/05/2022, a sala estava mais movimentada e percebemos que os alunos estavam ansiosos pelo conteúdo de jogos eletrônicos.

Figura 2 - Aula expositiva dialogada



Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora.

Nessa aula, nos limitamos à exposição do conteúdo. Foram apresentados temas envolvendo a história e a evolução dos jogos eletrônicos, os seus reflexos e

transformações na sociedade. Os alunos se mostraram bastante participativos, relatando o que conheciam sobre os jogos eletrônicos e as suas realidades. Nesse momento, conseguimos extrair respostas mais elaboradas dos alunos frente à superficialidade com que responderam os questionários. Ao serem questionados sobre os pontos negativos dos jogos eletrônicos, um estudante argumentou: “os jogos eletrônicos são divertidos, mas viciam”. Outro estudante apresentou um ponto positivo que identificou na aula: “o primeiro jogo inventado parece legal de jogar e não muito velho”, identificando o espaço temporal entre o primeiro jogo e os jogos atualmente, percebendo que ainda há uma relação entre eles.

Consideramos que iniciar a sequência didática com a aula expositiva dialogada foi extremamente positivo, pois os estudantes acompanharam atentamente a exposição do conteúdo e participaram relatando que alguns dos jogos apresentados fizeram parte da vida dos seus pais. Em determinado momento, um estudante disse: “eu conheço o jogo Super Mário e jogo ele até hoje, porque a minha mãe gosta desse jogo”. Com a fala apresentada, houve muitas complementações relatando que conheciam muitos dos jogos apresentados devido aos pais serem praticantes desses jogos.

Na aula do dia 02/06/2022, inicialmente, foi realizado um quiz sobre os conteúdos ministrados na aula anterior. Com base na participação e nas respostas corretas, podemos alegar que o conteúdo foi significativamente assimilado e aproveitado pelos estudantes. Em seguida, a sala foi dividida em grupos de 4 e 5 pessoas, a divisão ficou a cargo dos próprios estudantes.

Figura 3 - Discussão em grupo



Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora.

No quadro, expomos uma questão para estimular a discussão dos grupos: “de que forma os jogos eletrônicos têm afetado nossa vida cotidiana?”. Os grupos tiveram 15 minutos para discutirem entre si e organizarem uma apresentação sobre a questão estipulada para o resto da turma. O grupo 1 relatou que os jogos eletrônicos deixaram a vida mais divertida. Um dos estudantes citou o minecraft e evidenciou que o jogo o ajudou a exercitar sua criatividade. O segundo grupo levantou um ponto negativo dos jogos eletrônicos, argumentando que eles deixam as pessoas viciadas e acabam atrapalhando a vida cotidiana: “eu, por exemplo, já deixei de brincar com meus colegas e até deixei de comer para continuar jogando”, relata um dos integrantes do grupo. Nessa mesma esteira, outro aluno relatou: “já deixei de socializar para ficar jogando”.

Os grupos 3 e 4 também se limitaram sobre os pontos negativos dos jogos eletrônicos, argumentando que “apesar de serem divertidos, é impossível jogar e não se viciar”. Uma integrante do grupo destacou que a, cada época, tem um jogo popular que todo mundo joga. Segundo ela, o jogo da vez era o roblox: “é um jogo muito legal e a gente não consegue parar de jogar!”. Uma aluna do grupo 4 argumentou que os jogos eletrônicos afetam negativamente a vida das pessoas: “pois muitas crianças deixam de brincar e estudar e ficam o tempo todo no celular”.

De acordo com os relatos apresentados pelos estudantes durante a aula, percebemos que o tempo dedicado aos jogos eletrônicos é visto como algo negativo, pois mesmo que o jogo seja considerado como legal, jogar “um pouco a mais” pode fazer com que o jogo não seja bem-visto.

A partir dessa dinâmica, observamos os estigmas que os jogos eletrônicos carregam. A maioria dos estudantes levantou os aspectos negativos dos jogos e reafirmaram a concepção comum que associam jogo ao ócio. Na sociedade contemporânea, o ócio não é bem-visto. Os jogos eletrônicos ainda são vistos como inimigos, tanto que os alunos reproduzem o discurso do vício e da falta de socialização, discursos provavelmente herdados de seus pais e de informações externas encontradas na televisão e internet, por exemplo. Contudo, essa compreensão é equivocada. Como afirmam Kruger e Cruz (2001, p. 15),

[...] muito ainda precisa ser estudado na relação da criança com o videogame. Existe uma série de aspectos que precisam ser analisados detalhadamente, como os psicológicos, os educativos e os fatores da comunicação. Também é preciso que haja menos preconceito em relação aos games por parte de pais, educadores e pesquisadores. Muitas críticas negativas dos jogos afirmam a questão da manipulação, imperialismo e globalização. Entretanto, algumas delas são baseadas no senso comum, sem apresentar argumentos sólidos [...]

Os jogos eletrônicos são também um veículo de socialização. As crianças jogam e conversam com pessoas do mundo todo por meio de plataformas de games. Outro ponto equivocado é relacionar os jogos eletrônicos apenas aos seus malefícios. Muitos jogos exercitam as funções cognitivas das crianças, como a memória, a criatividade, os reflexos motores e, até mesmo, a lógica. Portanto, é necessário romper esses estigmas e se atentar sobre os impactos positivos que os jogos podem oferecer para a vida das pessoas.

Durante os três encontros realizados, observamos atentamente as aulas ministradas a fim de identificar se o que esperávamos para os encontros estava sendo atingido. No que diz respeito ao aspecto objetivo, os estudantes conseguiram relacionar os jogos eletrônicos e seus avanços tecnológicos, apontando que o interesse crescente em desenvolver novos jogos foi o que proporcionou o seu avanço, as atividades em grupo foram bem recebidas pelos estudantes e a exposição de ideias e conhecimentos aconteceu de forma natural, proporcionando que as aulas ocorressem com a contribuição de informações de todos que se encontravam presentes.

Já no aspecto metodologia, foi possível que, durante as aulas, ocorresse interação entre os estudantes, exposição dos pensamentos críticos, possibilitando a participação individual de modo a destacar as experiências vivenciadas, assim como compreender que diferentes ideias fazem parte da individualidade de cada um.

Enquanto no aspecto habilidades, em que tínhamos como objetivo que, no decorrer das aulas, os estudantes pudessem adquirir essas habilidades em específico, ao final dos três encontros percebemos que os estudantes conseguiram compreender que os jogos eletrônicos possuem diversas possibilidades, se encontram ativamente presente em nossa sociedade e que isso tem trazido algumas mudanças com o passar do tempo, assim como relacionar o que foi desenvolvido nas aulas com o que vivencia em seu cotidiano. Outro ponto que vale destaque é que os estudantes conseguiram expressar em todas as aulas o que compreenderam do conteúdo, suas opiniões e experiências que contribuíam no decorrer das aulas.

Para os encontros 04, 05 e 06, utilizamos novamente uma estruturação do que esperávamos alcançar. De acordo com o Quadro 03, abaixo:

Quadro 3 - Estruturação do que se Espera nos Encontros, 04, 05 e 06

ASPECTOS CONSIDERADOS	CATEGORIAS		
	TRABALHO	INTERAÇÃO	LINGUAGEM
Objetivos	Identificar as relações entre o jogo virtual e o jogo real	Proporcionar a participação e cooperação por parte dos estudantes durante a realização dos jogos	Diferenciar as formas de linguagem presentes no jogo virtual do jogo real
Metodologia	Compreender as possibilidades presentes no mundo virtual e relacioná-las com o que será desenvolvido na aula	Desenvolver o protagonismo dos estudantes de forma individual e coletiva	Viabilizar a comunicação e troca de informações durante a execução dos jogos
Habilidades	Desenvolver estratégias para a prática dos jogos eletrônicos	Reconhecer suas facilidades e dificuldades e interagir com os colegas, para aprimorar suas estratégias	Expor suas percepções acerca da experiência vivenciada
	OBJETIVA	SOCIAL	COMUNICATIVA
	<b>COMPETÊNCIAS</b>		

Fonte: adaptado de Gadêlha (2020).

Na aula do dia 08/06/2022, optamos por passar a animação Detona Ralph para os alunos, que foi escolhida por apresentar um espaço temporal relacionando a evolução dos jogos eletrônicos e como essa evolução tem sido recebida pela sociedade.

Figura 4 - Exibição do filme Detona Ralph



Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora.

Em seguida, foram aplicadas três questões relativas ao filme assistido. As questões foram as seguintes:

- 1- De que forma os jogos presentes no filme eram jogados?
- 2- Por qual motivo o jogo Conserta Félix não estava tendo procura pelas crianças no fliperama?
- 3- O turbo se disfarçou de rei doce por qual motivo?

Por meio das respostas obtidas, que foram assertivas, percebemos a importância do filme para que os estudantes compreendessem as constantes modificações nos jogos eletrônicos. Ainda, um ponto que ficou claro durante essa aula foi que, ainda que exista grande interesse dos alunos sobre o conteúdo de jogos eletrônicos, existem certas resistências de alguns que preferem a utilização da quadra durante as aulas. Ou seja, alguns alunos preferem a utilização da quadra durante as

aulas, relacionando as aulas de Educação Física apenas à recreação e à diversão. Enquanto professora-pesquisadora, principalmente no início da aplicação da unidade didática, recebi muitas solicitações de aulas na quadra. Todos os dias da semana, um aluno me perguntava: “que dia vamos ter o “fut” professora?”, referindo-se ao futsal. Assim, eu sempre explicava que estávamos desenvolvendo o conteúdo jogos eletrônicos e, por isso, não tínhamos o futsal nas aulas.

No entanto, essas resistências foram diminuindo conforme avançávamos as etapas do conteúdo. Acredita-se que isso ocorreu conforme os alunos se envolviam na atividade, o que proporcionava uma expectativa do que seria desenvolvido na próxima aula.

Ao final, pedimos que os alunos baixassem o jogo “dominó jogatina” para utilização no próximo encontro.

Figura 5 - Aplicativo jogatina



Fonte: Google Imagens.

Como solicitado, todos os alunos baixaram o aplicativo e, assim, começamos a aula do dia 09/06/2022. Percebemos que a sala estava bastante ansiosa para esse encontro e nos deparamos com todos com os celulares já a postos.

Figura 6 - Jogo eletrônico Dominó

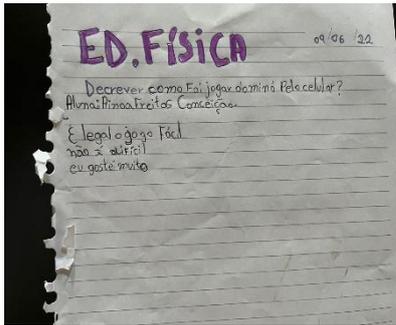


Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora.

Nessa aula, ficou claro que os estudantes encontraram grande facilidade com o jogo proposto. Inclusive, aos poucos, os próprios colegas se dispuseram a auxiliar os alunos que encontraram alguma dificuldade. Ao fim da aula, foi realizado um momento de reflexão sobre a atividade proposta, com o seguinte questionamento: “como foi jogar dominó pelo celular?” Para responder a esse questionamento, realizamos uma roda de conversa, porém, alguns alunos preferiram apresentar o seu relato de forma escrita.

Podemos dizer, de forma geral, que os alunos entraram no consenso de que, por mais que jogar dominó pelo celular seja divertido, ainda assim a emoção de jogar de forma presencial é superior. Conforme os relatos apresentados na Imagem 7.

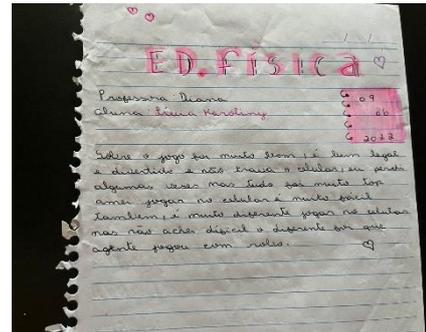
Figura 7 - Relatos apresentados pelos estudantes sobre o processo de execução do jogo eletrônico dominó



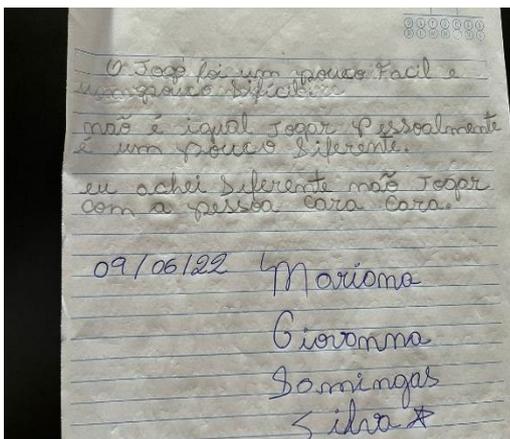
*É legal o jogo, fácil*

*Não é difícil*

*Eu gostei muito.*



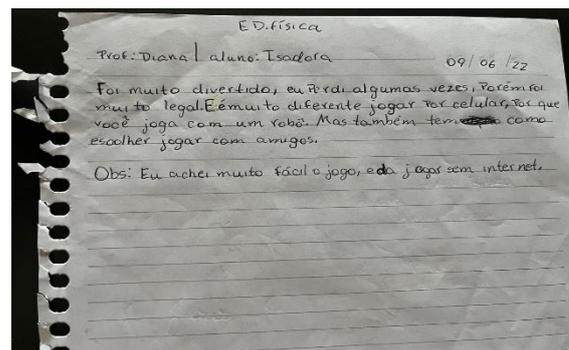
*Sobre o jogo, foi muito bom, é bem legal e divertido e não trava o celular, eu perdi algumas vezes, mas tudo foi muito top. Amei jogar no celular, é muito fácil também, é muito diferente jogar no celular, mas não achei difícil. O diferente é que a gente jogou com um robô.*



*O jogo foi um pouco fácil e um pouco difícil.*

*Não é jogar igual pessoalmente, é um pouco diferente.*

*Eu achei diferente não jogar com a pessoa cara a cara.*



*Foi muito divertido, eu perdi algumas vezes, porém foi muito legal. É muito diferente jogar pelo celular, porque você joga com um robô. Mas também tem como escolher jogar com os amigos.*

*Obs: eu achei muito fácil o jogo, e dá para jogar sem internet.*

Fonte: Compilação da autora<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Montagem realizada a partir de imagens extraídas do arquivo pessoal da autora.

Na aula do dia 15/06/2022, os alunos ficaram encarregados de baixar a versão para celular do jogo de cartas UNO.

Figura 8 - Aplicativo UNO online



Fonte: Google Imagens.

Diferentemente da aula anterior, a experiência com o UNO se desenvolveu de outra forma.

Figura 9 - Jogo eletrônico Uno

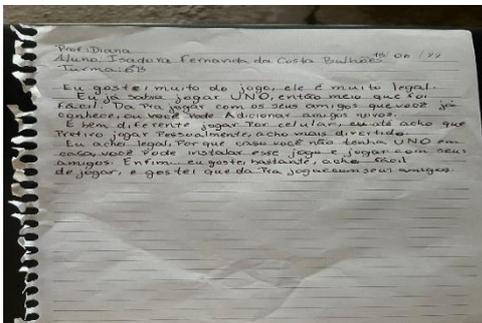


Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora.

Os estudantes relataram que preferiram a versão digital do jogo, primeiro porque ela se mostrou de mais fácil aprendizado e, segundo, porque a versão eletrônica é mais rápida e automática. Os alunos ainda evidenciaram que a versão eletrônica possibilitou que eles aprendessem novas formas de jogar o jogo de cartas.

A partir dos relatos dessa aula, ficou evidente que a implementação de jogos eletrônicos acabou motivando os alunos a se interessarem pela disciplina de Educação Física. Nesse sentido, percebe-se uma aceitação bastante positiva frente a nossa proposta. Também ficou claro que essa metodologia incentivou uma interação maior entre os alunos e fertilizou uma cooperatividade nas aulas, conforme os relatos abaixo, apresentados pelos estudantes sobre a experiência em jogar o Uno de forma eletrônica:

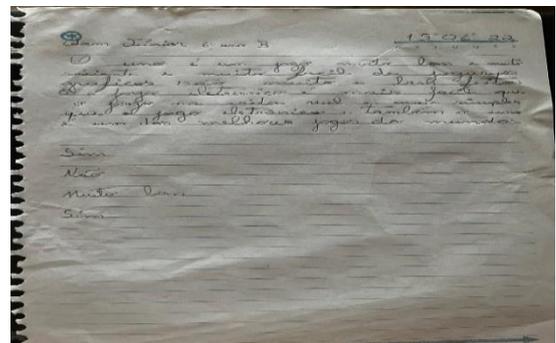
Figura 10 - Relatos apresentados pelos estudantes sobre o processo de execução do jogo eletrônico Uno



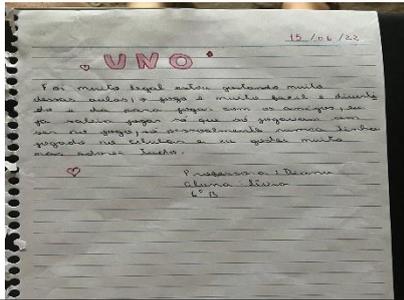
*Eu gostei muito do jogo, ele é muito legal. Eu já sabia jogar UNO, então meio que foi fácil. Dá pra jogar com os seus amigos que você já conhece, ou você pode adicionar amigos novos. É bem diferente jogar pelo celular, eu até acho que prefiro jogar pessoalmente, é mais divertido.*

*É bem diferente jogar pelo celular, eu até acho que prefiro jogar pessoalmente, é mais divertido.*

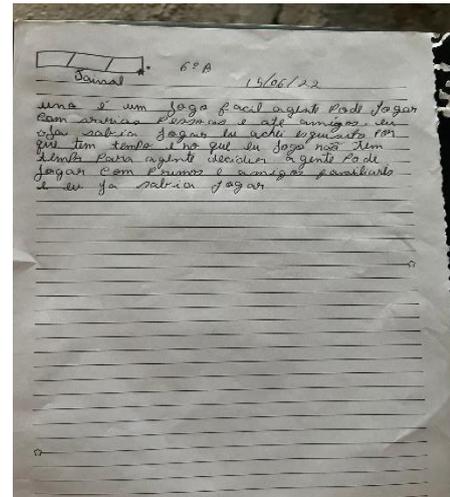
*Eu achei legal, porque caso você não tenha uno em casa, você pode instalar esse jogo e jogar com seus amigos. Enfim... eu gostei bastante, achei fácil de jogar e gostei que dá para jogar com seus amigos.*



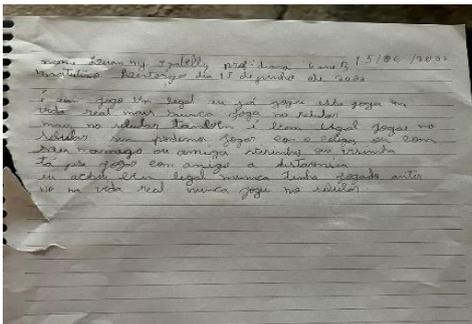
*O uno é um jogo muito bom e viciante e muito fácil de jogar, os gráficos são muito bem feitos. E o jogo eletrônico é mais fácil que o jogo na vida real e mais simples o jogo eletrônico e também o uno é um dos melhores jogos do mundo.*



Foi muito legal, estou gostando muito dessas aulas, o jogo é muito fácil e divertido e dá para jogar com os amigos. Eu já sabia jogar, só que só jogava sem ser no jogo, só pessoalmente, nunca tinha jogado no celular e eu gostei muito, adorei tudo.



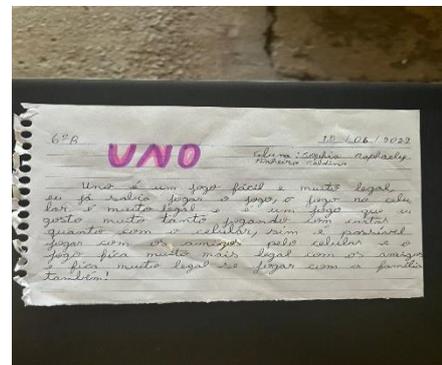
Uno é um jogo fácil a gente pode jogar com várias pessoas e até amigos. Eu já sabia jogar, eu achei esquisito porque tem tempo e no que eu jogo não tem tempo para a gente decidir. A gente pode jogar com primos, amigos e familiares. E eu já sabia jogar



É um jogo bem legal, eu já joguei esse jogo na vida real, mas nunca joguei no celular. Também é bem legal jogar no celular, podemos jogar com os colegas ou com seu amigo ou amiga, vizinho ou vizinha.

Dá para jogar com amigos a distância, eu achei bem legal, nunca tinha jogado antes, só na vida real, nunca joguei no celular

Fonte: Compilação da autora.



Uno é um jogo fácil e muito legal, eu já sabia jogar o jogo, o jogo no celular é muito legal e é um jogo que eu gosto muito, tanto jogando com cartas, quanto com o celular. É possível jogar com os amigos pelo celular e o jogo fica muito mais legal com os amigos e fica muito legal se jogar com a família também.

No decorrer dos três encontros realizados, observamos e analisamos se o que esperávamos para os encontros foi alcançado. Sendo assim, no aspecto objetivos, acreditamos que foi possível proporcionar que os estudantes identificassem as relações entre o jogo virtual e real durante as experimentações vivenciadas com os jogos em sua forma virtual e real, o que também evidenciou as diferentes formas de linguagem durante a execução dos jogos e proporcionou uma maior participação dos estudantes no processo.

No aspecto metodológico, percebemos que os estudantes compreenderam as possibilidades presentes nos jogos virtuais. Em alguns momentos, foi citado por alguns estudantes que não sabiam que o jogo uno existia na forma virtual. Durante a realização dos jogos, os estudantes foram protagonistas a todo momento, tanto de forma individual, quanto de forma coletiva, o que possibilitou a comunicação entre os estudantes nas atividades propostas.

Já no aspecto habilidades, foi possível notar que os estudantes desenvolviam as suas estratégias e repassavam para os seus colegas, havia sempre uma grande interação para que as estratégias fossem aprimoradas e, ao final, os estudantes apresentaram grande facilidade na exposição da experiência vivenciada.

Dando continuidade à sequência didática dos próximos três encontros, realizamos uma estruturação do que esperávamos alcançar neles. De acordo com o Quadro 04 abaixo:

Quadro 4 - Estruturação do que se espera nos Encontros, 07, 08 e 09

ASPECTOS CONSIDERADOS	CATEGORIAS		
	TRABALHO	INTERAÇÃO	LINGUAGEM
Objetivos	Identificar conexões entre o jogo real e o virtual	Incentivar o protagonismo e comunicação dos estudantes	Compreender os pontos positivos e negativos na prática dos mesmos jogos em diferentes formas
Metodologia	Possibilitar o desenvolvimento de novas estratégias	Relacionar o contexto cultural dos jogos de dama, uno e dominó na forma presencial, com o contexto atual desses jogos presentes de forma eletrônica	Promover a criatividade e emancipação dos estudantes durante o desenvolvimento das atividades

Habilidades	Desenvolver o jogo real, a partir das habilidades adquiridas no jogo virtual	Reconhecer a importância da cooperação	Valorizar suas habilidades e de seus colegas, identificando a importância para o grupo
	OBJETIVA	SOCIAL	COMUNICATIVA
<b>COMPETÊNCIAS</b>			

Fonte: adaptado de Gadêlha (2020).

Na aula do dia 23/06/2022, foi proposto que os estudantes jogassem as versões analógicas dos jogos Dominó e UNO, os mesmos trabalhados de forma eletrônica nas aulas anteriores.

Figura 11 - Jogo presencial Dominó



Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora.

Figura 12 - Jogo presencial Uno



Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora.

Ao final da aula, os alunos foram questionados sobre as duas experiências sobre os mesmos jogos. Os alunos relataram que ambas as versões têm seus pontos fortes. Segundo eles, jogar de forma presencial é mais divertido por conta da interação com os colegas, contudo, os jogos eletrônicos foram bastante proveitosos por auxiliarem no aprendizado. O jogo eletrônico ensina a jogabilidade e quando eles se debruçaram sobre os jogos analógicos já tinham aprendido muita coisa.

Para a aula do dia 30/06/2022, ficou acordado com os alunos que eles baixassem a versão eletrônica do jogo de damas.

Figura 13 - Aplicativo jogo de damas



Fonte: Google Imagens.

Portanto, nesse encontro os alunos se dividiram em duplas para jogarem.

Figura 14 - Jogo eletrônico Damas



Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora.

Ao final, a sala foi organizada em um círculo para que fosse realizada uma conversa sobre as experiências da proposta. Para iniciar a discussão, perguntamos se os alunos já conheciam o jogo e se a versão digital era diferente da versão analógica com o tabuleiro. A maioria dos alunos relatou que já tinham jogado o jogo e que isso facilitou a jogatina eletrônica. Outros alunos relataram que já conheciam o jogo de damas, mas nunca haviam jogado. Segundo eles, a experiência de jogar pelo celular foi muito proveitosa porque conseguiram aprender o jogo rapidamente.

Na aula do dia 06/07/2022, os alunos se debruçaram sobre a versão analógica do jogo de damas. Os estudantes foram divididos em duplas e começaram a jogar.

Figura 15 - Jogo presencial Damas



Fonte: arquivo fotográfico da professora-pesquisadora.

Ao final, a sala foi organizada em círculo para a realização de uma conversa acerca das experiências que os estudantes tiveram sobre todas as aulas ministradas. Durante a discussão, foi destacado que ao serem colocados frente aos jogos eletrônicos, eles puderam conhecer jogos diferentes dos que estão acostumados.

A tecnologia trouxe uma série de dinâmicas novas que acabaram imprimidas nos jogos eletrônicos da contemporaneidade. Esse processo acabou abandonado pelos antigos jogos analógicos. Uma aluna relatou que nunca imaginou que, um dia, jogaria dama, achava que era muito difícil, mas depois de ser apresentada na versão digital, ela conseguiu aprender de forma rápida e adorou a experiência.

Os alunos reconheceram que as aulas ofereceram uma nova gama de jogos tradicionais que fugiram da realidade que estavam acostumados, estimulando a aprendizagem e uma maior interação entre os colegas. Em relação a isso, Fantin nos diz:

E é por meio das brincadeiras tradicionais, dos jogos eletrônicos, videogames e jogos de computador que a mediação educativa pode

favorecer interações que promovam desenvolvimento e aprendizagem a partir de sua relação com a cultura. (FANTIN, 2006, p. 9).

Podemos dizer que a experiência vivida com os jogos eletrônicos como um conteúdo proporcionou que os estudantes adquirissem conhecimentos específicos que foram estimulados de forma gradativa a cada aula que foi sendo desenvolvida.

Sendo assim, retornando ao que esperávamos alcançar com os três últimos encontros da nossa unidade didática, primeiramente, no que diz respeito aos objetivos que buscávamos alcançar, consideramos como objetivos alcançados, pois por meio das vivências do jogo virtual e real, os estudantes perceberam as conexões entre eles e utilizaram até mesmo o recurso de um para aprender a jogar o outro. Em relação ao protagonismo, ficou nítido que isso aconteceu durante todo o processo por parte dos estudantes, assim como compreender os pontos positivos e negativos nas duas formas de jogo, o que foi relatado pelos estudantes.

No aspecto metodologia, os estudantes buscavam desenvolver estratégias, bem como colher estratégias com seus colegas. Outro ponto importante é que os estudantes perceberam que, por mais que os jogos fossem os mesmos, tanto na forma virtual quanto a real, os contextos e as formas de jogar ainda eram diferentes, pois na forma real, por exemplo, era possível ter adaptações, enquanto na forma virtual isso não era possível. Por fim, acreditamos que a emancipação dos estudantes ocorreu de forma positiva, pois sempre estavam liderando o que estava sendo realizado, criando estratégias e auxiliando os colegas que encontravam alguma dificuldade.

Para finalizar, no aspecto habilidade, os estudantes conseguiram desenvolver o jogo real a partir das habilidades que foram adquiridas no jogo virtual, o que foi relatado pelos próprios estudantes. Por meio das falas dos estudantes e da observação realizada pela professora-pesquisadora, foi possível identificar que os estudantes valorizaram as suas habilidades que surgiram com o decorrer da prática dos jogos, assim como a de seus colegas, o que proporcionou cooperação e interação entre os estudantes.

### 4.3 Considerações sobre o questionário final

Ao término da sequência didática, um segundo questionário foi administrado ao final dos nove encontros para avaliarmos o que mudou ou se manteve quanto à percepção dos estudantes sobre os jogos eletrônicos e sua implementação como conteúdo nas aulas de Educação Física. O questionário era composto de 7 (sete) perguntas similares ao primeiro que foi aplicado. Na intenção de observar se as respostas dos estudantes mudaram depois das experiências propostas, 16 estudantes que estavam presentes na sala de aula participaram desse questionário. Por se tratar da última semana de aula antes das férias escolares, muitos estudantes já não estavam mais frequentando com assiduidade a escola.

Essa metodologia foi adotada pela importância e eficácia da aplicação de um questionário antes da proposta, um segundo após as dinâmicas dos encontros, pois assim como ressaltava Chaer *et al.* (2011), é possível observar a mudança (ou não) da postura do estudante em relação ao conhecimento recortado e trabalhado em sala de aula.

Baseado nas respostas dos estudantes, foi possível estabelecer certas conclusões. Primeiro, observamos que o *feedback* dos estudantes sobre a metodologia empregada fora sempre bastante positivo. No início da pesquisa, com base na primeira aula diagnóstica, ficou claro que os estudantes carregavam certos estigmas negativos quanto à utilização dos jogos eletrônicos, muitas vezes adquiridos por meio de informações na televisão, internet e falas que relacionam o jogo como algo prejudicial. Contudo, ao final, ficou claro que os estudantes terminaram mais abertos às possibilidades de introdução didática de jogos que não faziam parte da sua atual realidade e perceberam que, para além dos pontos negativos que levantaram no início do processo, também foi possível conhecer as positivities da proposta.

Adentrar no universo midiático, no qual os estudantes convivem diariamente, contribuiu com o interesse por jogos que, muitas vezes, passam de forma despercebida. Nesse sentido, é importante destacar que a mídia possui uma grande influência sobre os estudantes, dessa forma, a escola precisa se atualizar buscando

novas estratégias pedagógicas para atender à atual realidade (BARBOSA; GOMES, 2013).

Ao iniciarmos a pesquisa, para nos aproximarmos da realidade vivenciada pelos estudantes, nos inspiramos justamente no interesse que eles possuem sobre as mídias digitais, propondo novas possibilidades de aprendizagem dos jogos eletrônicos

Outro ponto importante a ser destacado está relacionado à mudança nas respostas sobre os jogos que gostariam de aprender nas aulas. Quando perguntados sobre quais os jogos gostariam de aprender nas aulas de Educação Física, a maioria dos estudantes citou o Xadrez. Desse modo, é interessante perceber que, no primeiro momento, os alunos citaram jogos que estão na moda, como freefire ou minecraft. Entretanto, depois das aulas e de serem apresentados a jogos tradicionais, eles seguiram nesse caminho e ficaram interessados em aprender um jogo que segue a mesma linha da dama ou do dominó: o xadrez. O que concluímos é que ao jogarem os jogos tradicionais nas plataformas digitais, os alunos, como deixaram evidente, sentiram-se confortáveis e conseguiram aprender o jogo com certa facilidade, o que acabou despertando interesse em se aventurarem por outros jogos do gênero.

Observamos a existência de certos desafios a serem enfrentados pelo corpo docente para a implementação desse conteúdo. O principal deles se resume no preconceito e nos estigmas sobre a utilização de jogos eletrônicos de forma educativa e a ausência de recursos materiais disponíveis e pela estrutura da escola. Inclusive, esse foi um ponto bastante recorrente nas respostas do segundo questionário. Os alunos reconheceram que existe certa barreira para introdução dos jogos eletrônicos em sala de aula por conta do acesso à tecnologia. Muitas respostas lembravam que nem todos os alunos tinham celular, o que dificultaria a implementação dessas aulas.

As respostas apresentadas pelos estudantes nos permitiram refletir que o desenvolvimento das aulas foi visto de maneira positiva, trazendo consigo relatos de que as aulas proporcionaram uma aprendizagem facilitada de jogos que não eram executados por serem considerados de difícil aprendizagem. Assim, percebemos que por meio dos jogos eletrônicos, os estudantes tornaram-se mais participativos, emancipados e cooperativos.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As mídias digitais têm adentrado cada vez mais em nosso cotidiano, de modo a trazer, ao mesmo tempo, um universo de informações e possibilidades. Um exemplo disso são os jogos eletrônicos que, inicialmente, foram considerados apenas como uma forma de entretenimento e passatempo, porém, devido ao seu grande crescimento, atingindo cada vez mais pessoas, também foram lhe foram atribuídas outras funcionalidades.

Diante disso, foi percebida a necessidade de aproximação da realidade vivenciada pelos atuais estudantes, de modo a possibilitar, ao mesmo tempo, contribuir com o seu processo de ensino aprendizagem. Nesse sentido, as aulas de Educação Física apoiadas na BNCC ofertaram um conteúdo relacionado, especificamente, às mídias digitais: os jogos eletrônicos.

Baseando-se no desenvolvimento do conteúdo jogos eletrônicos, o trabalho teve como objetivo geral analisar o desenvolvimento dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física e suas possibilidades de protagonismos e emancipação dos estudantes. Acreditamos que esse objetivo foi atendido de forma eficaz, uma vez que realizamos algumas possibilidades de jogos eletrônicos que motivaram os alunos que já chegavam à aula entusiasmados e ansiosos para o conteúdo trabalhado no encontro e ao longo das aulas. Observamos também o afloramento de uma postura emancipatória por parte dos estudantes, que tomavam para si a missão de explorar os jogos propostos e auxiliar os colegas que encontravam alguma dificuldade durante o processo.

O objetivo específico de conhecer formas de protagonismos e emancipação dos estudantes a partir dos jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física foi contemplado, pois, durante a aplicação da unidade didática, utilizamos o jogo em sua forma eletrônica e o jogo presencial com o objetivo que fosse possível que os estudantes experimentassem os mesmos jogos em duas formas diferentes. Pudemos concluir que, no jogo eletrônico, o principal fator se deu pela concentração individual, já nos jogos presenciais foi por meio da interação e da cooperação com os colegas.

Ainda, nas duas formas de jogo, os estudantes sempre estavam liderando a busca pelo enfrentamento dos desafios de forma independente.

Os seguintes objetivos específicos: desvelar as possibilidades de interação dos estudantes por meio das atividades envolvendo os jogos eletrônicos nas aulas e identificar os desafios encontrados pela professora-pesquisadora no desenvolvimento de atividades com jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física também foram contemplados, pois, durante todos os encontros realizados, os estudantes buscavam solucionar seus desafios juntamente com seus colegas, sempre interagindo e auxiliando os demais que tinham dificuldade.

Como professora-pesquisadora da turma e respondendo ao último objetivo específico, sobre os desafios encontrados, estes estão relacionados, principalmente, ao acesso a aparelhos tecnológicos e à internet no ambiente escolar. Durante a execução dos jogos nos aparelhos celulares, na maioria das vezes, foi necessária a utilização de internet própria da professora, pois a internet disponível na escola não suportava o número de alunos que estavam utilizando ao mesmo tempo, e a escola ainda não dispunha de computadores que pudessem ser utilizados nas aulas.

A implementação dos jogos eletrônicos, enquanto conteúdo, foi uma opção tomada a partir da compreensão de que, para além da otimização do desenvolvimento cognitivo dos estudantes, os jogos também atuariam como catalizadores da motivação do estudante, ou seja, despertando mais interesse sobre a disciplina. Os jogos eletrônicos se mostraram também muito importantes como uma ferramenta de autoconhecimento dos estudantes.

Dessa forma, concluímos que o jogo eletrônico atribuía uma dinâmica específica para as aulas de Educação Física, as quais se sucederam sobre o protagonismo do aluno. Ao mesmo tempo, a dinâmica elaborada a partir dos jogos que não faziam parte do cotidiano dos estudantes fertilizou uma maior interação entre eles, os quais se motivaram sobre o conteúdo, seja uma interação por conta da jogabilidade, seja por conta da alteridade.

## REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Andréa Pisan Soares. Jogos eletrônicos e ensino de língua portuguesa: algumas reflexões. **Periódicos Letras/UFMG**, Belo Horizonte, v. 10, n. 2, p. 1-17, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivbre/article/view/16758>. Acesso em: 12 jun. 2022.
- ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. Birigui: Ed. Futura, 2005.
- ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **Etnografia da prática escolar**. Campinas: Papirus, 2005.
- ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso. **Etnografia da Prática Escolar**. Campinas, São Paulo: Papirus, 1995.
- ANGROSINO, Michael. **Etnografia e observação participante**. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- BARBOSA, Raquel Firmino Magalhães; GOMES, Cleomar Ferreira. Brincadeira, mídia e pós-modernidade: reflexões e dilemas na sociedade atual. **Motrivivência**, [s. l], n. 34, p. 25-39, 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/17127>. Acesso em: 6 jun. 2022.
- BARIANI, Bruna Barbieri. Hipermídia e Educomunicação: o papel das novas mídias digitais no ensino. **Sessão do Imaginário**, [s. l], v. 16, n. 25, p. 84–91, 2011. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/9707>. Acesso em: 8 dez. 2022.
- BARROSO, André. Luís. Rugiero.; DARIDO, Suraya. Cristina. Escola, Educação física e esporte: possibilidades pedagógicas. **Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, Lazer e Dança**, [s. l], v. 1, n. 4, p. 101-114, dez. 2006. Disponível em: [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos\\_teses/EDUCACA O\\_FISICA/artigos/escola\\_ed\\_fisica.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/EDUCACA O_FISICA/artigos/escola_ed_fisica.pdf). Acesso em: 12 jun. 2022.
- BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barroso; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, [s. l], n. 3, 2007. Disponível em: <http://re.granbery.edu.br>. Acesso em: 20 jun. 2022.
- BAUMAN, Zygmunt. **Vida Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

BORGES, Carla Gomes; COLOMBO, Bruno Dandolini. Os jogos eletrônicos como instrumento pedagógico nas aulas de educação física escolar. **Kinesis**, [s. l.], v. 37, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.5902/2316546433484>. Acesso em: 10 jun. 2022.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC. 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_sit e.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit e.pdf). Acesso em: 03 set. 2022.

CARDOSO, Ronan Martins. **Uso de jogos eletrônicos, exergame, como instrumento pedagógico em aulas de educação física**. 2019.

CLUA, Esteban Walter Gonzalez; BITTENCOURT, João Ricardo. **Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação**. [s. l. s. n.], [202-], p. 1- 49. Disponível em: <https://portalidea.com.br/cursos/desenvolvimentos-de-jogos-apostila04.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2022.

COSTA, Alan Queiroz da; BETTI, Mauro. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, [s. l.], v. 27, n. 2, p. 165-178, 2006. Disponível em: <http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/100/109>. Acesso em: 10 jun. 2022.

DANIEL, John. **Educação e tecnologia num mundo globalizado**. Brasília: UNESCO, 2003. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ue000231.pdf>. Acesso em: 9 out. 2022.

FANTIN, Monica. As crianças e o repertório lúdico contemporâneo: entre as brincadeiras tradicionais e os jogos eletrônicos. **Espaço pedagógico**, Passo Fundo, v. 13, n. 2, p. 9-24, jul./dez. 2006.

FEILITZEN, Cecília Von; BUCHT, Catharina. **Perspectivas sobre a criança e a mídia**. Brasília: UNESCO/SEDH, 2002. Disponível em: <http://www.precog.com.br/bc-texto/obras/ue000229.pdf>. Acesso em: 9 out. 2022.

GADÊLHA, George Tawlinson Soares. **Os jogos eletrônicos na educação física escolar: uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória**. 2020. 139 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Ciências da Saúde, Programa de Pós-Graduação em Educação Física. Natal, RN, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/28935>. Acesso em 22 jun. 2022.

GARCIA, Wilton. Corpo e tecnologia na sala de aula: estudos contemporâneos. **Comunicação & Educação**, São Paulo: CCA/ECA/USP, v. 15, n. 3, p. 39-46,

set./dez. 2010. Disponível em:

<https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/44843>. Acesso em: 9 out. 2022.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas da pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOMES, Romeu. Análise e interpretação de dados na pesquisa qualitativa. *In*: MINAYO, Maria Cecília de Souza. (org). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 30. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2011.

GUMZ, Ana Carolina Ribeiro; VAZ, Cassiana Schirmann; LEAL, Victor Hugo. Ensinando Através dos Jogos. Curitiba, **Anais [...]** Curitiba: IV Congresso de Letras, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 2. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Censo Brasileiro de 2022**. Rio de Janeiro: IBGE, 2022.

KRUGER, Fernando Luiz; CRUZ, Dulce, Márcia. Os Jogos Eletrônicos de Simulação e a Criança. *In*: XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Campo Grande, **Anais [...]** Campo Grande, 2001. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/138070533416446799996506862271941517747.pdf>. Acesso em 09 jan. 2023.

KUNZ, Elenor. **Educação Física: ensino e mudanças**. Ijuí: Unijuí, 1991.

KUNZ, Elenor. **Transformação didático pedagógica do esporte**. 6.ed. Ijuí: Unijuí, 2004.

KUNZ, Elenor. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Unijuí, 1994.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MAGAGNIN, Cláudia Dolores Martins; CARNIELLO, Luciana Barbosa Candido; TOSCHI, Mirza Seabra. A interferência dos jogos eletrônicos na prática educação física. Recife. **Anais [...]** Recife: SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO. p. 1-22, 2010. Disponível em: [http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/cultura/jogos\\_e\\_brincadeiras/jogos\\_eletronicos/Leituras/Leituras/A%20interferencia%20dos%20jogos%20eletr%C3%B4nicos](http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/cultura/jogos_e_brincadeiras/jogos_eletronicos/Leituras/Leituras/A%20interferencia%20dos%20jogos%20eletr%C3%B4nicos)

%20na%20pr%C3%A1tica%20da%20educa%C3%A7%C3%A3o%20f%C3%ADsica.pdf. Acesso em: 19 jun. 2022.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes**. São Paulo: Editora Vozes Limitada, 2014.

MATO GROSSO. **Documento de Referência Curricular para Mato Grosso**. Ensino Fundamental Anos Finais, 2018. Disponível em: <https://sites.google.com/view/bnccmt/educa%C3%A7%C3%A3o-infantil-e-ensino-fundamental/documento-de-refer%C3%Aancia-curricular-para-mato-grosso>. Acesso em: 19 jun. 2022.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. (org). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 30. ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2011.

MINAYO, Maria. Cecília de Souza; SANCHES, O. Quantitativo-Qualitativo: Oposição ou Complementaridade? **Caderno de Saúde Pública**. Rio de Janeiro, v. 9, n. 3, p. 239-262, jul/set, 1993. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/250026330\\_Quantitativo-Qualitativo\\_Oposicao\\_ou\\_Complementaridade](https://www.researchgate.net/publication/250026330_Quantitativo-Qualitativo_Oposicao_ou_Complementaridade). Acesso em: 2 jun. 2022.

MONTEIRO, Tairine Vieira Barros; MAGAGNIN, Cláudia Dolores Martins; ARAÚJO, Cláudia Helena dos Santos. **Importância dos jogos eletrônicos na formação do aluno**. Anápolis: Universidade Estadual de Goiás, 2009. Disponível em: [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/248/o/Tairine\\_Vieira\\_B Barros\\_Monteiro\\_\\_Cla\\_\\_di\\_a\\_Dolores\\_Martins\\_Magagnin\\_e\\_Cl\\_\\_udia\\_Helena\\_dos\\_Santos\\_Ara\\_\\_jo.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/248/o/Tairine_Vieira_B Barros_Monteiro__Cla__di_a_Dolores_Martins_Magagnin_e_Cl__udia_Helena_dos_Santos_Ara__jo.pdf). Acesso em: 2 set. 2022.

NUNES, Rosemeri Coelho. **Mídias Aplicadas na Educação e Avea**. 2 ed. rev. Florianópolis: IFSC, 2013.

OLIVEIRA, Myllena Camargo de; CARAMÊS, Aline de Souza. O conteúdo ginástica a partir da abordagem crítico- emancipatória: um relato de experiência. Santa Maria. **Anais [...]** Santa Maria: Compartilhando saberes, 2021. Disponível em: <https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/342/2019/05/Myllena-Camargo-de-Oliveira-O-CONTEUDO-GINASTICA-A-PARTIR-DA-ABORDAGEM-CRITICO-EMANCIPATORIA-1.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2022.

PEIXOTO, Reginaldo; OLIVEIRA, Eloisa Elena de Moura Santos. As mídias digitais no contexto da sociedade contemporânea: influências na educação escolar. **Revista Docência e Cibercultura**, [s. l.], v. 5, n. 1, p. 80–96, 25 jan. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.12957/redoc.2021.53905>. Acesso em: 7 set. 2022.

RAMOS, Daniela. Jogos eletrônicos, desejo e juízo moral. **Psicologia: teoria e prática**, [s. l.], v. 14, n. 1, p. 97-112, 2012. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/ptp/v14n1/v14n1a08.pdf>. Acesso em: 9 jun. 2022.

RODRIGUES, Minéia Carvalho; DA SILVA, Gislene Ferreira. Jogos eletrônicos na educação física escolar: da reprodução à criação. **Revista Facisa On-Line**, [s. l.], v. 9, n. 1, p. 174-183, 2020. Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiq2ubOgrT-AhXcJrkGHcemDssQFnoECBoQAQ&url=https%3A%2F%2Fperiodicos.unicathedral.edu.br%2Findex.php%3Fjournal%3Drevistafacisa%26page%3Darticle%26op%3Ddownload%26path%255B%255D%3D372%26path%255B%255D%3D350&usg=AOvVaw33bog95ofe69LvM0YVxOvl>. Acesso em: 9 jun. 2022.

ROLIM, Francisco Jefferson Rodrigues; SOUSA, Iskaime, da Silva. A influência dos jogos digitais no ensino de conteúdos matemáticos e o exercício da inclusão digital. Campina Grande. **Anais [...] III CINTEDI**. Campina Grande: Realize Editora, 2018. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/44304>. Acesso em: 11 jul. 2022.

SAVIANI, Dermeval. **História das ideias pedagógicas no Brasil**. Campinas: Autores associados, 2007.

SCHNEIDER, Henrique Nou; SANTOS, Jacques Fernandes; SANTOS, Vinicius Silva. Cultura juvenil, dependência digital e contingência. **Revista Rios**, [s. l.], v. 14, n. 23, p. 41-54, 2020. Disponível em: [https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2020/23/cultura\\_juvenil\\_dependencia\\_digital\\_e\\_contingencia.pdf](https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2020/23/cultura_juvenil_dependencia_digital_e_contingencia.pdf). Acesso em: 9 set. 2022.

SIBILIA, Paula. **Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SILVA, Leonardo Rabelo; RABELO, Igor Francisco Santos; BATISTA, Maique dos Santos Bezerra. A gamificação como metodologia de ensino na correlação dos jogos eletrônicos com as práticas corporais nas aulas de educação física. *In*: BATISTA, Maique; RAMOS, Tiago; RIBEIRO, Davi; BEZERRA, Jaldemir; BORTOLI, Robeluius. **Educação, negócios e saúde: visão interdisciplinas da propriedade intelectual**, v. 1, Paripiranga: AGES, 2021. Disponível em: [https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/14891/1/E-book%20tecnol%C3%B3gia\\_Atualizado%2014.07.pdf](https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/14891/1/E-book%20tecnol%C3%B3gia_Atualizado%2014.07.pdf). Acesso em: 8 ago. 2022.

TAROUCO, Liane Margarida R.; ROLAND, Letícia C.; FABRE, Marie-Christine Julie M.F.; KONRATH, Mary Lúcia P. Jogos Educacionais. **Renote**, Porto Alegre, v. 2, n. 1, 2004. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/13719>. Acesso em: 9 out. 2022.

VALENTE, José Armando *et al.* **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas: Unicamp/NIED, 1999. Disponível em: <https://www.nied.unicamp.br/biblioteca/o-computador-na-sociedade-do-conhecimento/>. Acesso em: 9 out. 2022.

ZABALZA, Miguel Angel. **Diários de aula:** um instrumento de pesquisa e desenvolvimento profissional. Porto Alegre: Artmed, 2007.

## **APÊNDICE A – Questionário Inicial**

- 1- O que você entende ser jogos eletrônicos?
- 2- Você joga algum jogo em computador, tablet ou celular? Se sim, qual?
- 3- Durante as aulas de Educação Física já teve algum conteúdo relacionado aos jogos eletrônicos? Se sim, o que estudou?
- 4- Por qual motivo você acha que os jogos eletrônicos é um dos conteúdos a serem estudados nas aulas de Educação Física?
- 5- O que você gostaria de aprender nas aulas de Educação Física sobre jogos eletrônicos?
- 6- Aprender sobre jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física seria algo motivador para você? Por quê?
- 7- Você acredita que todos os alunos podem praticar algum tipo de jogo eletrônico? Por quê?

## APÊNDICE B – Planos de Aula

### Plano de aula 01

**Turma:** 6º Ano B

**Turno:** Matutino

**Data:** 19/05/2022

**Duração:** 120 minutos

**Área de Conhecimento:** Linguagens

**Componente Curricular:** Educação Física

**Unidade Temática:** Jogos e Brincadeiras

**Objeto de Conhecimento:** Jogos eletrônicos

**Habilidades:**

EF67EF01- Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

**Objetivo geral:** Compreender os conhecimentos prévios dos estudantes sobre os jogos eletrônicos.

**Objetivos específicos:** Identificar de que forma os estudantes veem os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física;

Compreender quais conteúdos poderão ser desenvolvidos nas aulas sobre jogos eletrônicos.

**Recursos:**

Quadro branco e caneta para quadro branco

**Metodologia:**

**1º momento**

No 1º momento haverá uma roda de conversa com os estudantes para que seja possível identificar quais conhecimentos possuem sobre os jogos eletrônicos, serão utilizados os questionamentos a seguir:

- 1- O que são jogos eletrônicos?
- 2- Pratica algum jogo que considera ser eletrônico?
- 3- Por qual motivo acredita que estamos falando de jogos eletrônicos na aula de Educação Física?
- 4- Acredita que é possível que os jogos vivenciados através dos aparelhos celulares, pode de alguma forma ajudar a aprender algum jogo clássico que é realizado presencialmente?
- 5- De que forma acredita que os jogos eletrônicos têm influenciado no nosso cotidiano?

Após a conversa com os estudantes, será apresentado de que forma as aulas sobre jogos eletrônicos irão acontecer.

**Avaliação:**

A avaliação ocorrerá de acordo com a participação e interação dos estudantes durante a conversa com a turma.

## Plano de aula 02

**Turma:** 6º Ano B

**Turno:** Matutino

**Data:** 26/05/2022

**Duração:** 120 minutos

**Área de Conhecimento:** Linguagens

**Componente Curricular:** Educação Física

**Unidade Temática:** Jogos e Brincadeiras

**Objeto de Conhecimento:** Jogos eletrônicos

**Habilidades:**

(EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

**Objetivo geral:** Apresentar a evolução dos jogos eletrônicos, suas características e evolução tecnológica.

**Objetivos específicos:** Identificar as transformações dos jogos eletrônicos e o espaço de tempo que isso ocorreu;

Discutir as transformações que surgiram na sociedade com a evolução dos jogos eletrônicos.

**Recursos:**

Computador pessoal, data show e caixa de som

**Metodologia:****1° momento**

A aula será iniciada com a apresentação do que será abordado na aula. Nesse 1° momento a aula será expositiva dialogada, apresentando o percurso histórico dos jogos eletrônicos, desde a sua criação até os dias atuais. Evidenciando os jogos em consoles, computadores e telefones celulares.

**2° momento**

No 2° momento haverá a exibição de alguns vídeos sobre o primeiro jogo eletrônico e sobre a evolução dos jogos eletrônicos, a fim de que possa contribuir com a aprendizagens dos estudantes sobre o conteúdo estudado.

**3° momento**

No 3° momento será aberto aos estudantes para que façam perguntas e/ou esclareçam as possíveis dúvidas.

**4° momento**

No 4° momento haverá uma pequena revisão do que foi explicado na aula e será apresentado de que forma será a próxima aula.

**Avaliação:**

A avaliação ocorrerá de acordo com as interações orais na aula, verificando a relação do conteúdo com as vivências no cotidiano dos estudantes a partir da evolução dos jogos eletrônicos.

### Plano de aula 03

**Turma:** 6º Ano B

**Turno:** Matutino

**Data:** 02/06/2022

**Duração:** 120 minutos

**Área de Conhecimento:** Linguagens

**Componente Curricular:** Educação Física

**Unidade Temática:** Jogos e Brincadeiras

**Objeto de Conhecimento:** Jogos eletrônicos

**Habilidades:**

(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

**Objetivo geral:** Identificar de que forma os jogos eletrônicos têm afetado a vida das pessoas atualmente.

**Objetivos específicos:** Discutir sobre os possíveis motivos que fazem com que os jogos eletrônicos interfiram na vida das pessoas;

Definir possíveis pontos positivos e negativos presentes nos jogos eletrônicos.

**Recursos:**

Quadro branco e caneta para quadro branco.

**Metodologia:**

**1º momento**

A aula será iniciada com a apresentação do que será abordado na aula. No 1º momento será realizado um “quiz” sobre o conteúdo da aula anterior, a fim de que os estudantes relembrem o que foi estudado.

### **2º momento**

No 2º momento serão divididos pequenos grupos, onde será apresentado o seguinte questionamento: “De que forma os jogos eletrônicos têm afetado nossa vida cotidiana? Os grupos terão um pequeno tempo para realizar a discussão e depois relatar qual é a resposta para o questionamento.

### **3º momento**

No 3º momento será iniciado a apresentação dos grupos, cada grupo terá um tempo para apresentar o que acharam da pergunta e qual foi a resposta que chegaram após a discussão.

### **4º momento**

O 4º momento será destinado para que os alunos realizem o feedback da aula. Será proposto que relatem o que acharam da aula que foi realizada, podendo ser de forma escrita ou em desenho.

### **5º momento**

No 5º momento será apresentado aos alunos como será desenvolvida a próxima aula.

### **Avaliação:**

A avaliação ocorrerá de acordo com a realização das atividades propostas e a participação dos estudantes na aula.

## Plano de aula 04

**Turma:** 6º Ano B

**Turno:** Matutino

**Data:** 08/06/2022

**Duração:** 120 minutos

**Área de Conhecimento:** Linguagens

**Componente Curricular:** Educação Física

**Unidade Temática:** Jogos e Brincadeiras

**Objeto de Conhecimento:** Jogos eletrônicos

**Habilidades:**

(EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos

**Objetivo geral:** Elencar as transformações nos jogos eletrônicos e as diferentes possibilidades de jogos.

**Objetivos específicos:** Identificar os motivos que levam o grande aumento no desenvolvimento de jogos eletrônicos;

Abordar as possibilidades de jogos e classificar as suas categorias.

**Recursos:**

Computador pessoal, data show e caixa de som

**Metodologia:**

**1° momento**

A aula será iniciada com a apresentação do objetivo do filme que será passado para a turma.

**2° momento**

No 2° momento será passado para a turma o filme “Detona Ralph”, no qual apresenta os jogos eletrônicos de fliperama e a forma com que com o passar do tempo foram surgindo novos jogos e os antigos foram sendo substituídos.

**3° momento**

No 3° momento haverá uma pequena apresentação sobre o filme e a sua relação com o conteúdo que está sendo estudado. Realizando uma conversa com os estudantes para que seja possível compreender as relações entre o filme assistido e o conteúdo que está sendo desenvolvido na turma.

**Avaliação:**

A avaliação ocorrerá de acordo com a participação dos estudantes na aula, possibilitando uma melhor compreensão acerca dos conhecimentos adquiridos pelos estudantes no decorrer da aula.

## Plano de aula 05

**Turma:** 6º Ano B

**Turno:** Matutino

**Data:** 09/06/2022

**Duração:** 120 minutos

**Área de Conhecimento:** Linguagens

**Componente Curricular:** Educação Física

**Unidade Temática:** Jogos e Brincadeiras

**Objeto de Conhecimento:** Jogos eletrônicos

**Habilidades:**

(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

**Objetivo geral:** Proporcionar que os estudantes experimentem o jogo de dominó de forma eletrônica, a fim de evidenciar qual a contribuição na aprendizagem e realização do jogo.

**Objetivos específicos:** Apresentar as possibilidades de jogos eletrônicos disponíveis e de que forma podemos compreendê-los nas aulas de Educação Física;

Realizar o jogo de dominó de forma eletrônica, buscando ampliar o interesse dos estudantes para a modalidade de jogo.

**Recursos:**

Computador pessoal e telefone celular

**Metodologia:****1° momento**

A aula será iniciada com a apresentação do que será realizado com a turma. Na aula anterior foi solicitado que os estudantes baixassem um jogo específico de dominó no celular, onde iniciaremos partidas de dominó através do aplicativo no celular.

**2° momento**

No 2° momento será divididos grupos, para que todos os estudantes possam experimentar o jogo pelo celular, para os alunos que não levarem celular, será utilizado o celular da professora e de algum colega que se dispor emprestar.

**3° momento**

No 3° momento após a realização do jogo, os grupos que foram divididos deverão relatar como foi a experiência com o jogo, se já conheciam e o que acharam de jogar esse jogo em específico no aparelho celular.

**4° momento**

O 4° momento será destinado para o feedback dos estudantes, onde deverão escrever o que acharam da aula de forma geral, o que consideram que aprenderam e o que gostariam de aprender.

**5° momento**

No 5° momento haverá uma pequena apresentação de como será a próxima aula.

**Avaliação:**

A avaliação ocorrerá de acordo com a realização das atividades propostas e a participação dos estudantes na aula.

## Plano de aula 06

**Turma:** 6º Ano B

**Turno:** Matutino

**Data:** 15/06/2022

**Duração:** 120 minutos

**Área de Conhecimento:** Linguagens

**Componente Curricular:** Educação Física

**Unidade Temática:** Jogos e Brincadeiras

**Objeto de Conhecimento:** Jogos eletrônicos

**Habilidades:**

(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

**Objetivo geral:** Proporcionar que os estudantes experimentem o jogo UNO de forma eletrônica, buscando relacionar o jogo físico com o jogo eletrônico

**Objetivos específicos:** Demonstrar as possibilidades disponíveis de jogos eletrônicos e as relações de interações entre os estudantes durante a execução do jogo;

Compreender as diferenças e semelhanças presentes nas formas de jogar, seja de forma presencial ou eletrônica.

**Recursos:**

Computador pessoal e telefone celular

**Metodologia:****1° momento**

A aula será iniciada com a apresentação do que será realizado com a turma. Na aula anterior foi solicitado que os estudantes baixassem o jogo UNO no celular, o qual será utilizado no desenvolvimento da aula.

**2° momento**

No 2° momento serão divididos grupos, para que todos os estudantes possam experimentar o jogo pelo celular, para os alunos que não levarem celular, será utilizado o celular da professora e de algum colega que se dispor emprestar.

**3° momento**

No 3° momento será destinado o tempo de 30 a 40 minutos para a realização do jogo eletrônico UNO, a professora acompanhará todo o processo com os estudantes durante a execução do jogo.

**4° momento**

No 4° momento após a realização do jogo, os grupos que foram divididos deverão relatar como foi a experiência com o jogo, se já conhecia e o que achou de jogar esse jogo no aparelho celular.

**5° momento**

O 5° momento será destinado para o feedback dos estudantes, onde deverão escrever sobre o desenvolvimento da aula, a execução do jogo, a forma como foi organizada e o aprendizado adquirido na aula. Ao final da aula haverá uma pequena apresentação de como será a próxima aula.

**Avaliação:**

A avaliação da aula acontecerá através da participação dos estudantes na atividade proposta e através do feedback entregue pelos estudantes.

## Plano de aula 07

**Turma:** 6º Ano B

**Turno:** Matutino

**Data:** 23/06/2022

**Duração:** 120 minutos

**Área de Conhecimento:** Linguagens

**Componente Curricular:** Educação Física

**Unidade Temática:** Jogos e Brincadeiras

**Objeto de Conhecimento:** Jogos eletrônicos

**Habilidades:**

(EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos

**Objetivo geral:** Abordar as possibilidades dos jogos eletrônicos e presenciais evidenciando a forma de aprendizagem dos estudantes;

**Objetivos específicos:** Identificar as interações dos estudantes durante a execução dos jogos de forma presencial;

Compreender as diferenças e semelhanças presentes nas formas de jogar, seja de forma presencial ou eletrônica.

**Recursos:**

Jogos de dominós e Uno

**Metodologia:**

**1º momento**

A aula será iniciada com a apresentação do que será realizado com a turma. No 1º momento a turma será dividida em dois grandes grupos, no qual um grupo primeiramente irá jogar dominó e o outro grupo UNO, depois haverá a troca para que todos possam experimentar as duas possibilidades. Dentro dos dois grandes grupos haverá uma subdivisão para organizar o início dos jogos.

### **2º momento**

No 2º momento será iniciado o tempo destinado para que os estudantes joguem, será destinado 25 minutos, depois haverá a troca e será destinado mais 25 minutos. Durante esse processo a professora acompanhará e auxiliará os estudantes.

### **3º momento**

No 3º momento será solicitado que os estudantes se organizem na sala em forma de círculo, para que seja realizado o feedback da aula. Nesse momento será solicitado que os estudantes relatem a experiência vivenciada e qual a relação com os jogos que haviam jogado no celular nas aulas anteriores.

### **4º momento**

No 4º momento após a realização do feedback da aula será explicado como será a próxima aula e será solicitado que baixem o jogo de dama no celular e tragam para a próxima aula.  
aula.

### **Avaliação:**

A avaliação da aula acontecerá através da participação dos estudantes na atividade proposta e através do feedback realizado ao final da aula.

## Plano de aula 08

**Turma:** 6º Ano B

**Turno:** Matutino

**Data:** 30/06/2022

**Duração:** 120 minutos

**Área de Conhecimento:** Linguagens

**Componente Curricular:** Educação Física

**Unidade Temática:** Jogos e Brincadeiras

**Objeto de Conhecimento:** Jogos eletrônicos

**Habilidades:**

(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

**Objetivo geral:** Identificar os conhecimentos dos estudantes na realização do jogo de dama e relacionar as dificuldades e facilidades na execução do jogo de forma eletrônica;

**Objetivos específicos:** Discutir as possibilidades presentes nos jogos eletrônicos e de que forma podem contribuir com o processo de aprendizagem;

Realizar o jogo de dama de forma eletrônica, buscando ampliar o interesse dos estudantes para a modalidade de jogo.

**Recursos:**

Computador pessoal e telefone celular

**Metodologia:****1° momento**

A aula será iniciada com a apresentação do que será realizado com a turma. Na aula anterior foi solicitado que os estudantes baixassem um jogo de dama no celular, que será o jogo utilizado na aula.

**2° momento**

No 2° momento será divididos grupos, para que todos os estudantes possam experimentar o jogo pelo celular, para os alunos que não levarem celular, será utilizado o celular da professora e de algum colega que se dispor emprestar.

**3° momento**

O 3° momento será destinado para que os estudantes joguem o jogo de dama pelo celular, a professora acompanhará todos os grupos e auxiliará nas dúvidas e dificuldades, para que todos os alunos realizem o jogo. Nessa etapa será destinado o tempo de 30 a 40 minutos.

**4° momento**

No 4° momento após a realização do jogo, todos os componentes dos grupos deverão relatar como foi a experiência com o jogo, se já conhecia e o que achou de jogar esse jogo em específico no aparelho celular, quais foram as dificuldades enfrentadas e as facilidades encontradas.

**5° momento**

O 5° momento será destinado para o feedback dos estudantes, onde deverão escrever sobre o desenvolvimento da aula, a execução do jogo, a forma como foi organizada e o aprendizado adquirido na aula. Ao final da aula haverá uma pequena apresentação de como será a próxima aula.

**Avaliação:**

A avaliação ocorrerá de acordo com a participação dos estudantes nas atividades propostas e através do feedback que será realizado

## Plano de aula 09

**Turma:** 6º Ano B

**Turno:** Matutino

**Data:** 06/07/2022

**Duração:** 120 minutos

**Área de Conhecimento:** Linguagens

**Componente Curricular:** Educação Física

**Unidade Temática:** Jogos e Brincadeiras

**Objeto de Conhecimento:** Jogos eletrônicos

**Habilidades:**

(EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos

**Objetivo geral:** Experimentar a forma de jogo presencial após a utilização do jogo eletrônico como auxílio na aprendizagem;

**Objetivos específicos:** Identificar as diversas formas de aprendizagens desenvolvidas pelos estudantes;

Discutir as diferenças e semelhanças presentes nas formas de jogar, seja de forma presencial ou eletrônica.

**Recursos:**

Jogos de Dama

**Metodologia:****1° momento**

A aula será iniciada com a apresentação do que será realizado com a turma. No 1° momento a turma será dividida em duplas, para que possam iniciar o jogo de damas.

**2° momento**

No 2° momento será destinado um tempo para que os estudantes joguem sozinhos, utilizando a forma que aprenderam a jogar dama no jogo eletrônico, para isso será destinado o tempo de 30 minutos. Durante esse processo a professora apenas observará o jogo dos estudantes.

**3° momento**

No 3° momento será solicitado que os estudantes demonstrem para a professora de que forma o jogo de dama está sendo realizado pela dupla, para que seja identificado o que os estudantes compreenderam no jogo eletrônico e que estão utilizando no jogo presencial.

**4° momento**

No 4° momento cada dupla que realizou o jogo de dama irá descrever para a turma de que forma compreendem que esse jogo deve acontecer, quais são as regras e dicas para se ganhar a partida.

**5° momento**

No 5° momento será realizada uma conversa final com os estudantes, sobre as diferenças percebidas entre o jogo virtual e o real e de que forma o jogo virtual influenciou no jogo real.

**Avaliação:**

A avaliação da aula acontecerá através da participação dos estudantes na atividade proposta, interação durante a realização do jogo com os colegas e a professora.

### APÊNDICE C – Roteiro para Observação da Aula

<b>Identificação da aula</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Data da observação;</li> <li>- Número de participantes;</li> <li>- Descrição do ambiente;</li> </ul>	
<b>Desenvolvimento do conteúdo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objetivos da aulas alcançados e não alcançados;</li> <li>-Desenvolvimento da aula</li> </ul>	
<b>Procedimentos metodológicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ensino e aprendizagem;</li> <li>- Desenvolvimento das atividades propostas (participação e interação)</li> </ul>	
<b>Avaliação da aula</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avanços percebidos;</li> <li>- Dificuldades;</li> <li>- Percepção dos alunos sobre a aula;</li> </ul>	

## APÊNDICE D – Questionário Final

- 1- O que você entende ser jogos eletrônicos?
- 2- Por qual motivo você acha que os jogos eletrônicos são um dos conteúdos a serem estudados nas aulas de Educação Física?
- 3- O que você aprendeu nas aulas de Educação Física sobre jogos eletrônicos?
- 4- O que você mais gostou durante as aulas sobre jogos eletrônicos?
- 5- O que você gostaria de aprender a mais sobre os jogos eletrônicos, nas aulas de Educação Física?
- 6- Tem algum jogo que você gostaria de aprender ou jogar nas aulas de Educação Física?
- 7- Você acredita que todos os alunos podem praticar algum tipo de jogo eletrônico? Por quê?